GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.188

2006年17期

定价9.80元



◆深度企划

恶魔城秘史

彻底披露恶魔城系列作品的幕后秘密

电玩通&电击收藏
战国BASARA2信封

◆呼唤的大攻略

战国BASARA2
恐怖惊魂夜×3

梦幻骑士5

◆新作特报

死或生 极限沙滩排球2
口袋妖怪 珍珠/钻石

致命惯性/光明力量EXA
玫瑰色的卢比乐园
勇者斗恶龙怪兽篇

◆特别报道

宫本茂·时雨殿·Wii
数字的谜局

◆卷首特辑

游戏的未来

最终幻想III
发售前紧急专访

ISSN 1006-5032

TVGAME 综合情报志

清華大學

清华大学 数字游戏设计培训班

主要课程

游戏程序方向：游戏开发设计概论
C/C++程序语言基础
数据结构和算法
Window及MFC程序开发
二维游戏程序开发
J2me手机游戏开发
J2EE商务软件开发基础
计算机图形学基础
DirectX三维游戏开发
OpenGL三维游戏开发
网络游戏编程基础

游戏美术方向：游戏美术基础
游戏原画创作
游戏设计概论
游戏设计策划
游戏音效基础
二维游戏设计基础
三维游戏设计基础
三维角色设计
三维场景设计
游戏引擎运用
游戏设计实践

开课时间

2006年9月25号
（详细内容见清华大学继续教育学院网站：www.sce.tsinghua.edu.cn）

授课教师

清华大学教授和业界专家

招生对象

欲从事游戏程序和游戏美术设计的人员

结业证书

学完规定课程并成绩合格者，由清华大学继续教育学院颁发“数字游戏设计培训班”结业证书。

联系方式

联系人：李老师（13910653133）、曹老师（13910652733）
夏老师（13910239184）、李老师（13910398897）
孙老师（13501096175）
电　话：010-65618642、65618640、65618638、65618634
65618649、65618639、65618648
传　真：010-65616564
网　址：www.sce.tsinghua.edu.cn
地　址：北京市朝阳区东三环中路34号2号楼3层329室（100020）



重磅出击

全新炮制个性专区

高达MANIA、BANDAINAMCO剧场、CAPCOM频道、RPG魂、NEO·SQUAREENIX、SEGA日志、KONAMI世界等，大充实栏目发表！不能错过的精彩！

Vol.62 2006年16期

8月21日全国上市

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011
联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取



1979年　家用机的开端



1985年　NES在美盛行



1990年　世嘉的GG

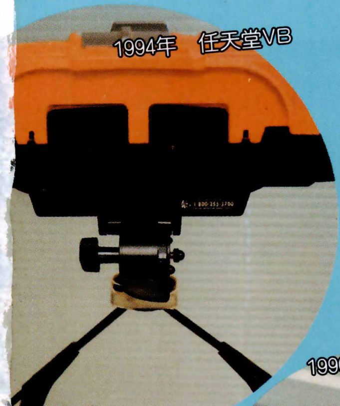


1993年　世嘉MD2型机

探索未知，展望游戏未来。

20年后的游戏环境将会变成什么样呢?

从世界上的第一台电脑"ENIAC"诞生以来，到现在已经历经了五十五个年头。而从1979年推出的"Atari 2600"算起，家用游戏主机至今也走过了将近三十年的旅程。作为玩家来说，我们也许应该首先庆贺家用游戏机这些年的长足进步，从简单的单色点阵画面和容量仅有几KB的卡带，到如今动辄千万的多边形和几十GB的大容量光盘，家用游戏机今天的发展已经到达了过去所不可想象的地步。电视游戏从无到有，再到大幅度提高机能以及不断加入新的游戏方式，我们真的很难想象未来的游戏究竟还会向哪个方向进化呢?



1994年　任天堂VB



1994年　3DO REAL



1990年　任天堂SFC



1991年　世嘉MD CD



1978年　ASTROCODE



1980年　雅达利卡带机

展望家用游戏机的发展与进化

在我们了解未来之前，先回头看看家用游戏机之前的历史。从下边的年表可以看出历史上家用游戏机硬件方面的比拼，甚至也可以将其称为战争。

❶新名词“游戏机”的诞生

第二次世界大战以后，电子计算机技术得到了突飞猛进的发展。先是由晶体管代替了笨重的电子管，后来出现了集成电路和大规模集成电路，使电子计算机一代一代不断更新，同时软件技术也发展迅速。在美国，集中了许多计算机软件的设计人才，他们工作之余，时常喜爱编一种能与人斗智的“游戏”，以此来锻炼编程的能力。这种“游戏”花样繁多，但其特点都是利用计算机软件事先设计好的“分析”、“判断”能力反过来与人较量。由于不断修改更新，使计算机的“智力”水平与人难分高低。

当时，美国加利福尼亚电气工程师诺兰・布什纳尔看到了这种“游戏”的前景所在。早在大学期间，布什纳尔就曾经营过一家娱乐场，深谙娱乐场经营决窍。于是，1971年，布什纳尔根据自己编制的“网球”游戏设计了世界上第一台商用电子游戏机。这台电子网球游戏机有着一段颇具戏剧性的经历：布什纳尔为了看看它是否被人们接受，就同附近一个娱乐场的老板协商，把它摆在了这个娱乐场一角。没过两天，老板打电话告诉他，那台所谓的“电子游戏机”坏了，让他前去修理。布什纳尔拆开了机壳，意外地发现投币箱全被硬币塞满了，因而硬是撑满了投币器。这次成功激励着布什纳尔进一步研制生产电子游戏机，为此他创立了世界上第一个电子游戏公司——雅达利公司。

❷雅达利时代的兴衰起伏

第一代电视游戏机的体积较小，价格也是普通家庭可以接受的。但是为了实现这个目标，厂商们不得不减少游戏软件的容量以降低成本。比如根据大型游戏机移植而来的电子网球游戏中，代表球和球拍的仅仅是两个可以移动的亮点。这种游戏内只有一个微处理器，比如流行的AY-3-8500，内存有网球、足球等四个游戏。这个微处理器既充当中央处理器，又充当图像发生器和存储器。由于存储器容量很小，荧光屏上能显示的点相应就少，但为了覆盖整个屏幕，每个点都做得十分粗大。第一代电视游戏机还有一个非常令人遗憾的缺点，就是无法更换游戏，玩来玩去总是那么几个。

就在这个时候，由诺兰・布什纳尔创建的雅达利公司也开始了电视游戏机的研制，1979年，他们推出了可以更换游戏的第二代电视游戏机，即“雅达利2600”。它把游戏存储在只读存储器ROM中，并可以插拔更换。这样改进后节目容量达到了4K，并有了8种色彩，以及简单的音乐。雅达利游戏机上市后风行一时，当年就达3.3亿美元的销售额，成为圣诞节抢手的礼物。第二年的销售额上升到4.64亿美元，第三年则达到10亿美元，第四年，即1982年，更创出30亿美元的销售额纪录。



↑GBA在掌机界创造的神话目前无人能敌。

雅达利游戏机如此火爆的销售态势，其实很大程度上得益于人们对新生事物的好奇。而在几年之后，由于雅达利电视游戏机的游戏容量基本没有改进，造成卡通形象和动作十分呆板，背景也很单调，游戏过程简单乏味。无论软件设计者怎样卖力地推出新作，人们在看过这些简单图形后，便把它们丢到一边，即使最新推出的作品也无人问津。这大大地挫伤了软件设计者的积极性，从此他们也转移他处，无人愿为雅达利电视游戏机设计新的游戏。曾经盛极一时的雅达利公司由此开始走上了下坡路，尤其在任天堂的FC出现以后，雅达利就此一蹶不振，到1985年销售额跌到1亿美元的低谷。

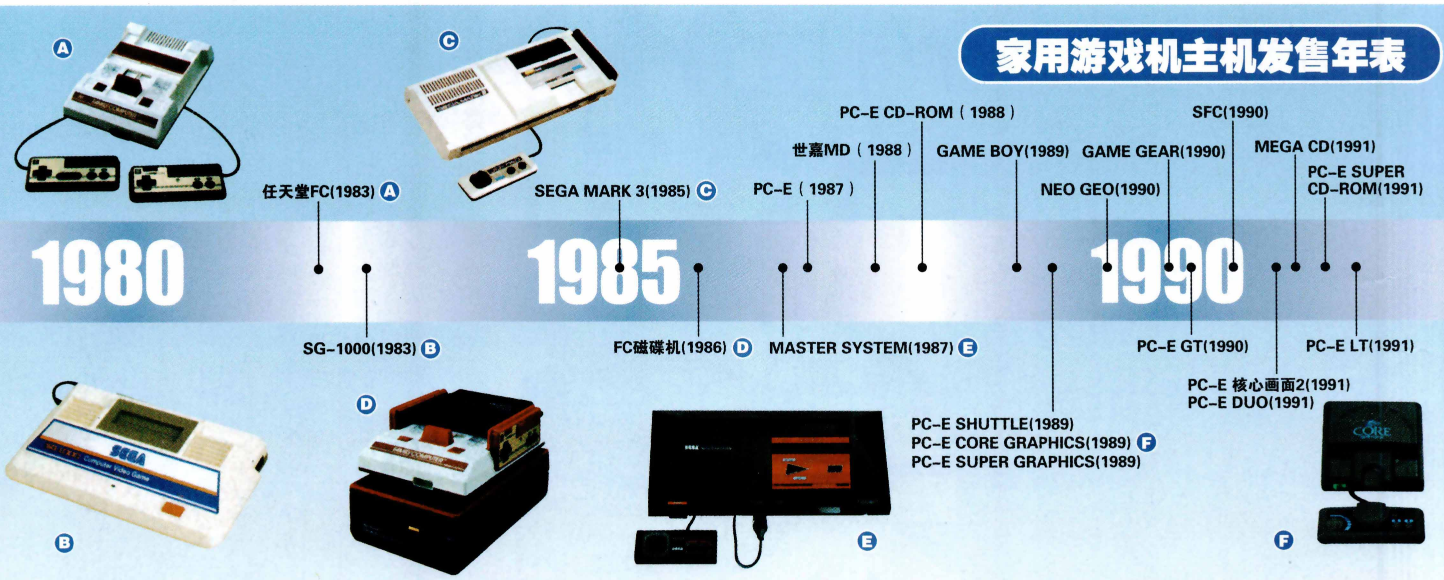
❸任天堂FC的异军突起

在全世界电子游戏机行业经历了大起大落之后，这一领域受到了大多数厂商的冷落，很多人都认为“游戏机”不过是昙花一现的娱乐方式。在当时，只剩下日本的任天堂公司不改初衷。任天堂原是日本一家专门生产和经营扑克牌的公司，总部设在日本京都。但自从年轻的公司总裁山内溥继承了这份家业后，开始致力于电子游戏机的开发和研制。

他们在对当时人们购买苹果个人计算机的消费心理进行分析时，得到的是一个极不平常的结论：多数人买计算机仅仅是用来玩电子游戏。根据这个事实。任天堂公司着手开发适用于家庭的小型游戏机，也就是砍掉个人计算机的其他功能，只保留其娱乐性。任天堂公司树立了这样的宗旨：“为人们提供最好的娱乐工具。”他们大胆与三菱公司合作，推出了结合录像机的影像游戏机。几年之内，他们又先后推出多种可选择节目的电子游戏机，其中比较著名的当属1979年推出“太空战争”游戏机。

1983年，任天堂第三代家用电视游戏机

家用游戏机主机发售年表



没有到来的～未来硬件预想图～

上面我们讲到了几乎所有实际发售过的游戏硬件，下面就让我们来看看那些“未发行”的硬件吧，这些硬件其实都不是硬件厂商的发售计划，到底是什么？大家看后就明白了。以前就游戏厂商提供的情报，很多玩家所制成的硬件预想图屡屡登场，下面我们再次将这些富有想象力的图片进行公开。当中个别图片与实际发售的产品对比的话，会让我们脑袋上顶着问号问：“什么呀，这些是……？”最近，就连开发商在发表新主机之前所提供的主机模型都会留出一丝玄机，这让我们更加难以预测。

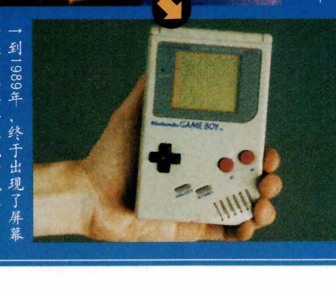

←人们最初想象出把FC变成携带式主机的样子，很有创意。



你认为这是什么主机呢？

←↓SEGA的Game Gear最初设计的样子比实际发售的机体要小。


GAME GEAR



→到1989年，终于出现了屏幕和操作部分一体化的机器。

GAME BOY是也!!


←最初任天堂和SONY合作时，设计的SFC光碟提升机器。

未发售

SONY的主机提升计划被任天堂否决的结果是逼出了一个SCEI，久多良木把它发展成了PlayStation，成为光盘时代的霸主。

“FC”问世了。它以高质量的游戏画面，精彩的游戏内容和低廉的价格一下子赢得了全世界众多游戏爱好者的青睐。至此，任天堂几乎一夜之间成为全世界最大的电子游戏公司。

任天堂与雅达利的游戏机同属“八位游戏机”，为何前者不断受到欢迎，后者被迅速淘汰呢？原因不仅在于高容量低成本的存储器问世，而且任天堂采取了特殊的外围电路图像处理器PPU，使中央处理器与外围电路实现了分离。这样，尽管中央处理器变化不大，但其作用已经如同乐队的指挥，控制着游戏的进展，随时向PPU发出指令。这项技术的应用大大提高了游戏机的反应速度，同时还取得了非常好的图像质量。任天堂的FC在全世界玩具市场上整整畅销了近十年，成为了电视游戏史上的一个奇迹。

④紧随其后的NEC公司

当年在雅达利公司衰落时，大多数公司都放弃了继续努力，而在任天堂公司再次叩开成功之门时，他们才如梦方醒。这其中也包括一些实力雄厚的公司，NEC就是其中之一。1987年，他们推出了“PC-ENGINE”，率先向任天堂公司垄断的电视游戏机市场发起了挑战。PC-ENGINE的体积较小，但其性能比任天堂的FC又提高了很大一个档次，画面和音乐质量朝着大型街机方向靠拢。其游戏卡最小容量为2M，大大超过任天堂FC。该主机一投放市场，其受欢迎程度似乎也超越了任天堂，支持该机的游戏软件也不断推出，总数超过了200种。

NEC公司另一大杰作是：率先把激光唱盘存储器(CD-ROM)引入到游戏机中，使游戏节目容量一下子可以提高75到150倍，最高达到540M，使用时只需要将激光唱盘存储器(CD-ROM)与PC-ENGINE电视游戏机通过接口装置连接起来，并在游戏机卡槽内插入一张系统卡，即可玩超大容量的游戏。这样游戏机就能显示出内容更加丰富、背景更加多变的画面，可以出现更多的人物，可以为游戏主角和其他角色设计更多的动作。此外，这种游戏机还具有中断记忆的功能，不管你中断多长时间，都可以接着上一次游戏的结果玩下去。

面对NEC公司的挑战，任天堂公司决不示弱，他们宣布加紧新一代“超级任天堂”的研制，计划1989年初推出。一场技术实力的角逐至此拉开了帷幕。

⑤出其不意的世嘉公司

在任天堂公司计划发售SFC之前的1988年底，世嘉五代游戏机的问市一下子打乱了任天堂的计划。世嘉公司是日本著名的大型游戏机厂商，它创建于1954年，1964年即开始研制营业用的大型街机，次年在全国各地开办了许多娱乐场。世嘉推出的电视游戏机名为“MEGA DRIVE”意为“兆位驱动”，即游戏软件容量都在兆位以上。它采用了两个中央处理器，一个是MC68000，另一个Z80A专门用来处理音响效果，所以它除了能发出与任天堂FC一样的PSG音源外，还有6路FM音源和一路PCM音源，音响效果十分逼真。它还具有双重卷轴画面，立体感极强，该机的性能比NEC公司的PC-ENGINE也要好许多。


↑很多早期的游戏机娱乐方式都非常单一，造型也很奇特。

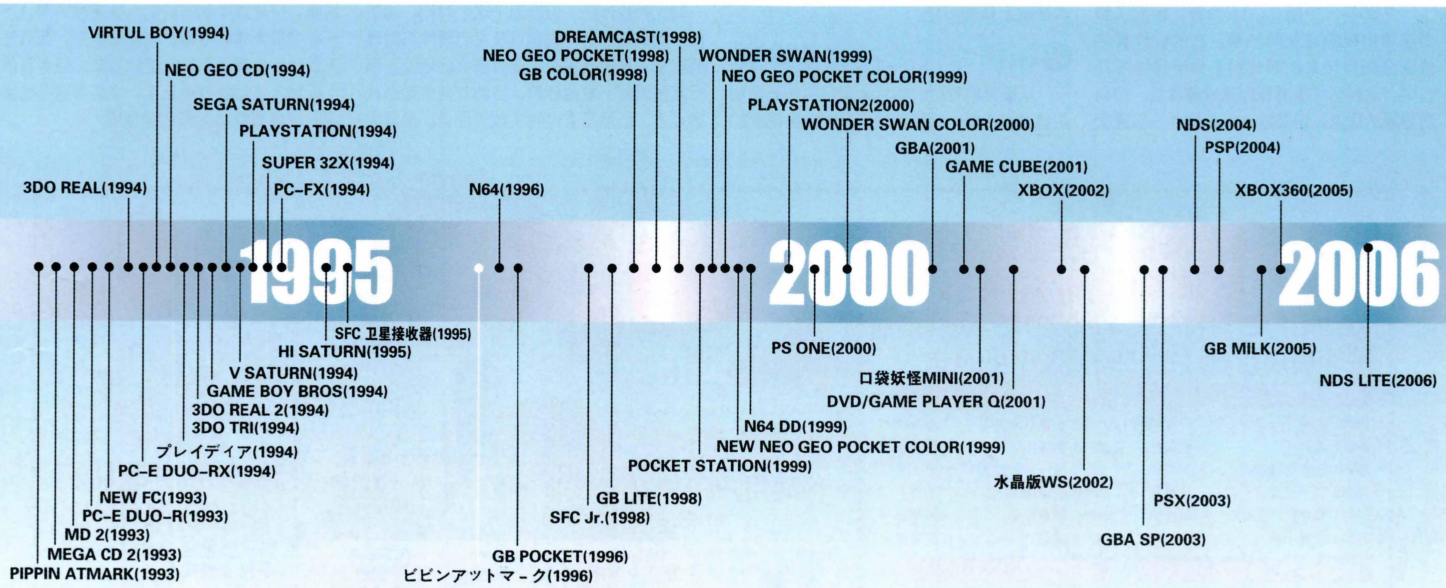
世嘉MD的游戏也极为丰富，由于世嘉公司在游戏设计制作方面的力量十分强大，推出的新游戏几乎个个优秀，深受欢迎，以平均每月4到5款左右的速度不断上市，软件的容量也都在2M以上。代表作有《战斧》、《兽王记》、《忍》、《幽游白书》等等。游戏中的角色设计比较精细，几乎是任天堂FC游戏主角复杂度的20倍，发色数则是FC的8倍。

由于FC和PC-ENGINE采用的都是NTSC彩色制式，因此在世界上非NTSC彩色制式的国家销售以前，还需要进行改装为相应的制式。世嘉一开始就注意了这个问题，他们吸取了各种游戏机的优点，摒弃了这些缺点，在信号输出方向采取预留各种彩色制式，避免了制式不适的麻烦。

⑥早期的三国之争

面对NEC公司和世嘉公司强有力的挑战，任天堂不得不认真招架，他们推迟了“超级任天堂”的推出计划，看来是一定要使SFC的性能不比对手差，才能竞争过他们。然而NEC公司却又出了新招，1989年11月他们推出PC-ENGINE第二代产品，即SUPER GRAFX，简称SG。该机装有一种新型的高速图像芯片，能产生极高质量的图像。同时，为了迎合低收入家庭的需要，他们设计了一种不加激光唱盘的储器(CD-ROM)的廉价机PC-SHUTTLE，该机其余功能与PC-ENGINE完全相同。

另一方面，世嘉在这场竞争中也表现得非常积极，他们加强了软件开发上投入。1990年11月，他们推出了与MD配套使用的通讯器件(MONEM)，有了它以后，就可以通过电话线实现游戏机联网。1990年底世嘉公司在日本几个中心城市开设了世界首创的电子游戏通讯服务站，用户通过电话通讯网即可向中心站租用游戏节目。这样人们买了MD后，不用买卡就可以玩各种游戏，而且费用很低，这无形之中大大地拓宽了世嘉游戏机的市场。



这到底是什么？

NINTENDO 64

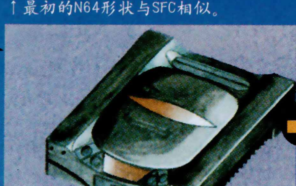

↑最初的N64形状与SFC相似。


↑改进之后的手柄很像VB的。


↑最终形态的视觉效果好多了。

看不出真正的面目

SEGA SATURN


↑SS的最初原形接近MD2型机，卡带插槽曾被认为是兼容MD软件的。


↑到1994年，SS的机体发生了变化，但是外形仍然很轻薄。


↑发售版的SS集成度没有原先预想的那么高，显得厚重一些。

现在，以后……

到目前为之，我们已经回顾了以往的主机历史。接下来我们终于可以翻到新的篇章去看看未来的游戏发展方向了。后面介绍的那些新技术可能会让您觉得难以相信，或者不可想象，但它们的确都是当前正在研究当中的课题，那些游戏的操作方式非常多样，然而就可操作性来说却又非常简便。当然，我们还是会围绕着硬件方面进行探讨，因为那些可以简单预想到的游戏软件，应该都不会有什么太大的内涵。毕竟软件的所有表现都是要依赖于游戏机强大的硬件性能支持。大家做好准备，后面介绍的一些技术可是会让你吓一跳哦！

而任天堂公司于1990年底，终于推出了传闻已久的超级任天堂“SUPER FAMICOM”，也就是SFC。这款主机的性能十分出色，某些性能甚至超过了世嘉的MD。虽然错过了一段与对手竞争的宝贵时间，但代理该机销售的美国西门子公司大作宣传，终于为该主机打开了市场，随后的马里奥系列等优秀软件的推出，使SFC逐渐开始走俏。

上述的三家应当算是早期的三家最有影响力的家用游戏机厂商，他们在那段时间的相互竞争充满了悬念，其中当数任天堂和世嘉的销售成绩最为理想。而NEC终因在软件方面不敌对手而逐渐从市场竞争中退出，任天堂和世嘉则在更下一代的主机中继续着他们的较量。此间，也有一些老牌公司投入到这场白热化的竞争之中。如SNK公司于1990年4月推出的NEO.GEO以及富士通公司推出的32位FM TOWN等。



↑N64坚持用卡带确实受到了很大限制。

⑦新技术带来的转换

在80年代中期，以FC为首，掀起了整个家用电视游戏业的热潮。它的软件程序方面全部以烧录的形式加工到半导体芯片当中。这种形式拥有程序读取速度快、较易防盗版的优点，但其缺点就是软件一旦贩卖完毕的话，从再生产到再贩卖一定要花数周到数月的时间。再有，当时的芯片能够烧录进去的容量是少之又少，与游戏本身所需要的容量不成正比。游戏的开发商虽然不得不承受着这种制约，但还是创作出初级阶段的一些杰作：如游戏《勇者斗恶龙》。可是，当中的魔法名不得不进行“别具风格”的改变，就是因为可以使用的文字有限，这个话题在当时的游戏界一直备受关注。就在那时PCENJIN的扩展系统“CD ROM”打破了这种游戏存储量少的僵局。随后“HANDSON”开发的世界上第一款CD ROM游戏《天外魔境ZIRIA》可以说是当时游戏界的代表之作。随着媒介容量的加大，对于动画和声音收录方面也是起到了很大的帮助，这不仅能使厂商做出更好的游戏，同时也使游戏的再生产变得容易。

当时的新技术中还有一个称之为“POLYGON”的多边形技术，也就是营造3次元的游戏立体空间，所有登场物体都用多边形（POLYGON）来表现。空间内物体的移动和角度的变换根据即时演算进行处理。这种技术就叫做多边形与即时演算。当然这种技术在如今已经被普遍应用。这也是在刚才提到的媒介容量增大之后所进化并产生的。这种技术在家用机上被初次使用，是在90年代的世嘉16位机上发售的“STAR CRUISER”和“HARD DRIVIN”随后92年又在超级任天堂上推出了“OUTER WORLD”。94年又在街机上推出了《世嘉拉力》。随着家用机世嘉土星、索尼PS的相继涌出，游戏方面更加倾向使用此技术，并在原有的技术基础上更加出色。

⑧革新与传统的战争冲突

从最早的雅达利到后来索尼等新公司加入到游戏行业，家用游戏机已经诞生将近20年了。在部分游戏从业者看来，也许这个领域应该出现不同以往的质变，以打破原有的传统游戏方式。最突出的表现当然就是任天堂，其1995年发售的头戴式液晶游戏机“VR BOY”就是一次大胆的尝试。也许是因为这样的改革太过突然，很多软件厂商根本不知道怎样去迎合这样一款奇怪的主机，并且由于游戏方式和画面颜色的限制，很多优秀的作品根本不适合在这样的主机上推出。最终，由于没有太多优秀的软件出现，在其失败后，任天堂重新走上了传统的道路，于1996年发售了N64。我们不得不承认，任天堂是一个富于想象力的公司，虽然VB没有成功，但毕竟是迈出了创新的第一步。



看起来繁花似锦的游戏产业当然不会是一派和气的景象，在如此之多的厂商当中，真正能够存活下来的还是只有三个，也就是游戏界的新三国争雄时代，这三雄分别是SEGA、索尼和任天堂。而最早出现的3DO和NEC的PC-FX都很快地退出了市场。不过此时的世嘉明显有些撑不住了，与PS相比，SS后期的颓废形势非常明显，其后发售的新机种“DREAMCAST”虽然率先推出，想要继续其未完成的霸业，然而最终还是败在索尼的手下。在这期间里，在家用主机上除了VB和PC-FX没有什么优秀游戏以外，3DO、SS、PS和N64每个主机上都出现了一些优秀的作品。但是到了这个时期，由于任天堂策略的些许失误以及主机硬件与时代的脱节，导致其失去了业界老大的地位。而世嘉因为其一贯的作风，虽然其死忠型游戏迷众多，仍然没有逃脱失败的命运。惟有索尼凭借其在音乐娱乐领域的经验，让PS成为了32位主机战中的霸主。至此，游戏界走入了一个新的时代，而且在这个时代里，传统的游戏方式得到了飞跃式的进展。

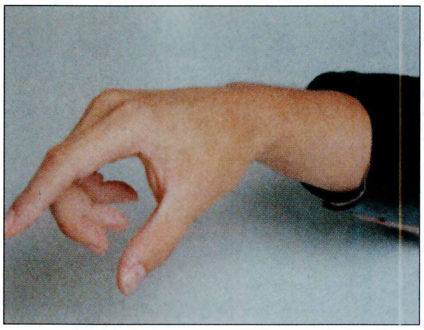
在PS时代就考虑游戏方式的革新，于今天看来的确是有点太早了，因为传统的游戏在那个时候依然存在着非常大的发展空间，例如画面、声音等。于是索尼又于2000年发售了PS后续机种PS2。而任天堂则在2001年发售了GBC的后续机种GBA，确保其在掌机领域的王者地位，接着在同年发售了其最新的家用游戏主机GC。另一方面，电脑软件行业中的老大比尔.盖茨看着家用游戏行业的红火也想加入，在2001年发售了XBOX。到目前为止，在家用机方面，PS2可以说是独领风骚，微软和任天堂也都伺机夺位。掌机方面则是任天堂和索尼两家独霸。可是游戏业的霸主之争还没结束，下一场主机大战的帷幕正在逐渐拉开，而且任天堂和索尼都在原有传统的基础上将各自的主机加入了新的游戏元素，这是否意味着游戏的发展即将步入新的阶段呢？



随着接续方法的进化，手柄会变成什么样？

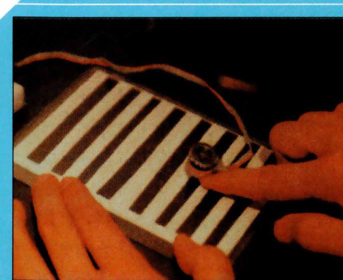
每逢一台新主机的诞生，它的外观、手柄和游戏都会影响到它的未来。那么在20年后，人和主机之间的接续，还是会通过手柄么？操作方法会变成什么样呢？

未来的接续方式，未来的“手柄”传统的游戏操控将被全面颠覆



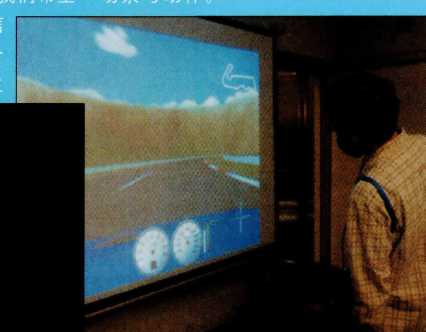
任天堂的Wii是根据手柄的原理再加上经验的累积设计而成的。它的成功让我们对20年后的游戏接续装置产生联想。声音和视线的操作？通过触觉和全身进行控制？以近些年来的科技发展来看，想要做到类似“超能力”的游戏也不是不可能，例如皮肤上的静电，眼球的运动，肉眼看不见的物理电等。通过仪器对这些能量的勘测计算，再用激光模拟出游戏的影像。这就会出现一种全方位立体的游戏。那么20年后的动作游戏也会随即改变。影像不再仅是选手的脸部和动作，通过玩家的脑部发出来的信号反射可以操作选手，并且让玩家本身也可以模拟体验出视觉、力量、疼痛感、疲劳感。同时玩家的脑部也会被程序强化成运动选手一样。

人类的五感全部都可以被感知 更高智能的游戏只需简单操作



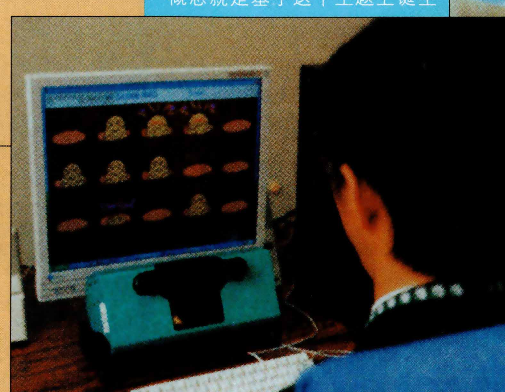
↑今后主机的触摸精确度会大幅提高。

“什么都没做却感觉身体在倾斜”，这种装置存在么？如何使玩家的身体感觉融入到游戏中去，这将成为20年后游戏的一个关键。如果真的能够实现身体与游戏之间互动的话，那么游戏的进化会不会到达它的终点呢。就这个问题，有关媒体曾专门来到NTT科学交流研究所，并采访了人类情报研究所的前田太郎博士。在采访中，他就正在研究的“寄生植物人”作了一些讲解：“NTT公司以前都是通过电话或传真来提供服务的。但随着这个社会情报业的进步，我们希望能够用更自然的方法来传送信息。”而“寄生植物人”这个概念就是基于这个主题上诞生的。“模拟人”主要是使用感应器连接到人身上的主要部位，使机器对人的神经做出指令。简单举个例子来说：“后面有一辆车正在靠近，然后我们就可以通过感应器来对人脑做出相应的刺激，使其做出躲避的动作。这就是文章开头讲过的可以使人感觉到倾斜的装置。这种装置的构造很简单。两耳分别戴上特制的电机组耳机，两边同时使用正、负两种不同的电流通过，而两种电流量因释放的程度不同，会使人产生倾斜的感觉。在研究室我们通过这种研究成果可以体验到模拟赛车游戏的乐趣。不用说20年后，就算是现在我们也可以运用这种技术到赛车游戏之中。在研究室里作为“寄生植物人”的另一项研究环节也在进行。在指甲上连接感应器使手指在平面上也会有凹凸的感觉，同时还具备导向的功能。结果让我们感觉到，如果“寄生植物人”技术完全运用到游戏当中的话，玩家会更真实地感受到游戏中的各种场景与动作。



↑只用眼睛看就可以进行游戏！这种方式对于懒惰的人来说是最合适的了。

超能力？在空气中挥动手指即可操作游戏



对于玩家来说，按着手柄上的按键时，有一种特殊的意义。然而，在20年后也许新的装置会取代这种特殊的意义。

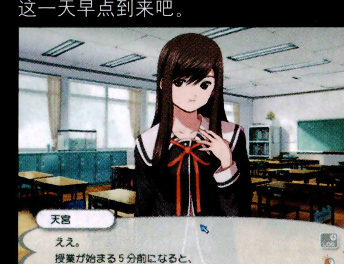
“静电”是指肌肉在运动当中表皮上产生的能量。而基于这个原理，通过在手腕上绑上电极来测定“静电”，并使手指的活动具有操作能力。这种技术就叫做“静电连接装置”。通过测定手腕上几个部分的“静电”，可以实现更复杂的操作。只用手指在空中划动几下就可以操作游戏，这简直就是幻想中的手柄。对此牧野泰才先生进行了专门的讲解，他说道：“这个技术非常有意思，从手指传送到肌肉的信号，比实际手指活动的时间还要早几微秒。也就是说“静电连接装置”会比手指更早地做出反应来进行操作。”再换句话来说当我们玩格斗游戏的时候，就可以做到提前输入指令。另外牧野先生开发的“静电连接装置”减去了测试时错综复杂的线路，制作成了更为便携式的护腕型。看上去更适合于格斗游戏。预感在20年后“静电连接装置”会成为格斗游戏的必需品。

十根指头全部可以使用，体验操作快感的触摸屏。

在显示器上搭载触摸控制功能，这种便利的操作方法已经完全体现在任天堂发售的NDS上了。这种简单的触摸操作让老人和小孩更能容易地接触其中的游戏。然而，现在“CAD中心”有一种更令人注目的次世代触摸屏“NEXT LUX”。之所以称之为次世代产品是因为通常的触摸屏只能于1点进行操作，而这种“NEXT LXU”可以3点同时进行操作。当然有人会问“只是1到3，这个数字会代表着什么特殊的变化呢？”简单的来说就是1到3个手指同时进行操作，每个手指都会起到不同的作用。比如2个手指点住画面中物体的两边，同时向两边拉扯，这时画面中的物体也会随之变形。因此，内容的表现力也随之大幅度提高。而且在同一画面也可以同时两个人进行操作。当然也支持玩家之间的对战。随着时间的推移3点以上的操作也将登场，也许将来可以通过触摸屏功能抚摸游戏人物来传递感情也说不定，不过似乎这样的游戏方式要上升为限制级了。

只用眼神就可以追到美女 未来的游戏也将具备视觉

使用视线就可以操作游戏，对于比较懒的玩家可以说是最终幻想。然而就是这种原来不可以想象的技术现在已经在开发之中了。下面让我们来解释一下这个“视线连接”技术。通过3个摄像头来测定人的视线，再经过电脑来确认眼睛正在看什么地方。就以上的理论来看，将来我们只要通过视线就可以操作电脑之类的产品了吗？对于这个疑问，我们同样要求助于NTT计算机解决方案研究所，这次为我们讲解该技术的权威代表是大野健彦先生。在采访中，他颇显得意地说：“视线和鼠标的速度比起来，肯定是视线更为快速，而且现在这种直感性的操作已经可以实现了。”之后我们见到了采用“视线连接”技术制成的打鼹鼠游戏。经过实际操作确实只是用眼神就可以打中鼹鼠。（这难道就是传说中的绝技“用眼神杀死你”？）看过了实际的演示之后，我们又不得不为此技术的成功所感动。大野先生还认为未来的RPG等游戏中也只通过视线就可以攻击怪物。甚至只是注视就可以和游戏人物坠入爱河的美少女游戏也会随之登场。虽然现在还是在幻想阶段，但这样直观的操作，会不会给游戏性带来改变呢？将来用手玩游戏会变得很无聊么？反正现在还不知道，我们就期待这一天早点到来吧。



在商业性VR展览会上，我们看到了不同的显示器

6月21日至23日，在东京的A big site上举行了第14届名为“现实与虚拟”的展览会。在这个展览会里，主办者主要介绍了现实与虚拟的互动、新型显示器、以及各种连接装置，还有其他一些可以对应到游戏方面的新技术业也在这里汇集。各种各样、令人惊讶的技术不断进入我们的视线。

参加显示技术的公司有：三菱、松下电工、RealViz和东京现象所。在这个地方，非常引人注目的就是鸡蛋形状的影像表示系统。这种系统的画面是最合乎人类视野的形状。再加上它是采用巨大的鸡蛋型显示器，所以观众会有一种被画面包容的感觉。也许这种技术会成为显示器近未来的发展趋势，只不过要发展成家用还不太可能。

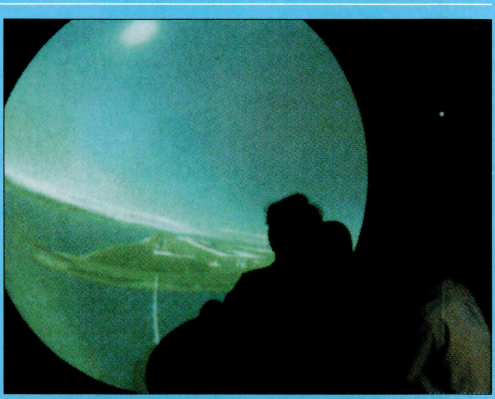
岛津制作所参加展览的产品是PC用的头戴显示器，这种显示器的卖点是只可单眼观看。一只眼睛看着画面，另一只眼睛保持通常的视野。这种特殊的技术原理会使得显示画面具有超高的真实感，那种未来的感觉确实有着不一般的欣赏价值。除此之外还有一种名为“Data glass2/A”的显示器已经开始销售，价格为199500日元，这个价位好像也不太容易被普通玩家接受。



→这种能够卷起来的屏幕在便携性上是非常出色的。

20年后便携主机的发展宏图 软件模拟真实天气与地形

随着NDS的人气爆发，便携式游戏机的发展更加备受关注。今后将会不断的进化，20年后会以什么样的姿态出现在我们面前呢？随后，我们应这个问题采访了站在第一线的研究人员。

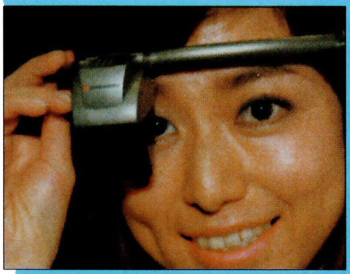


↑游戏画面的真实与否很大程度上取决于是否符合人的习惯。

便携式游戏还正处于“黎明期间”！？

就便携式游戏的现状，广濑通孝先生表示：“当初，电视在刚刚进入各家客户的时候，只有那些新闻及现场采访之类的节目颇受欢迎。但其它节目的内容并不尽人意。这就是所谓的一个事业的‘黎明期间’。而现在的便携式游戏就停留在这么一个初级阶段。”

自1989年4月21日任天堂发售了GAME BOY以后，已经度过17个年头。之所以过了这么长时间还称为初级阶段，其原因有两个：1、像游戏《口袋妖怪》、《我们的太阳》一样的经典原创游戏如凤毛麟角般缺少。2、大多数的游戏是从家用游戏机上的移植，这似乎成为了便携式游戏唯一的来源。



↑还有什么比戴在头上更加便携的呢？

之后，广濑通孝先生又对便携式游戏的将来阐述了自己的观念：“便携式游戏的将来有着无限的可能性。随着宽带的接续以及GPS的搭载，硬件本身的制约已经基本解决。接下来就要取决于网络的服务和游戏内容是否精彩了，而这些东西在目前已经发展得十分迅速，相信很快就会实现了。”

广濑先生还说：“携带游戏机本身的一大要素就是可以‘移动’，玩家往往在外出旅游的时候都会随身携带，而就是利用这一点，考虑使用GPS等功能使游戏变得更加真实化、多元化。想象一下，一边移动一边游戏，玩家可以不用去看画面，凭着模拟出来的视觉、听觉、触觉、嗅觉来进行游戏。”

使用新的构思来创造未来

“手柄和上面的按键配置已经像一个语言的语法一样被确定了，就像PC上的WINDOWS一样。这样的成功，我认为非常了不起。但另一方面我们又不能只停留在同一个地方，应该以旧的技术来研究演化成新的东西。”根据上面的发言，相信很多人都会联想到NDS的触摸屏幕和声音录入功能。它的创新技术给我们带来以往不同的新鲜感。从“Touch！Generations”的口号声中诞生的游戏，其实已经变得有一点儿不像游戏了。但是对于它的成功我们是不能否认的。

20年后的便携式游戏会以什么样的姿态出现在我们面前呢？对于这个问题广濑先生回答道：“20年后的东西是现在不可能预测的，我们顶多可以大体预知它们的发展方向，至于杂志上所推测的东西也只能称之为‘概念’。”

自1983年任天堂FC登场以来，游戏和游戏机的基本因素并没有太大的改变。就这一点，我们希望便携式游戏能够在以后的发展中脱离家用游戏机的轨道，独自进化。我们在这里会为它祈祷。而家用机呢？精彩的未来几乎是每个玩家都不能够预知的！

根据语音录入功能的不断进步，和游戏人物交谈已经不是梦想

声音识别的问题在于？

ADVANCED MADIA公司的和田周久先生说道：“成功的使一项新技术从开发到实用化，幕后会有着无数的开发者在流血流泪。”现在就《声音的记录与识别》问题，国内外的许多知名PC企业都在为它的实用化而努力着，但真正能达到实用级别的几乎没有。

游戏界第一次启用语音录入功能是在1999年发售的DC游戏《人面鱼》，其实在这之前也曾经发售过几款游戏，但却只能对输入好的声音进行反映，而不能达到声音识别的效果。和田先生告诉我们：“就现在的技术来说还不能保证所有的声音都可以被识别，准确度方面也不是很高，所以我们首先应该在这方面加以技术的巩固”。

在同一家公司，一种Ami Voice的声音识别引擎已被启用。主要用于医院的电子病历制作，会议的录音以及外文的学习。现在这种技术的成功已经被医疗业、政治领域这种使用特定语言的地方所肯定。

同时ADVANCED MADIA公司为了进一步推进此项技术，主要运用了2个步骤。1、替换声音的数据。2、使用日语变换机能输入正确原文。但第2个步骤的处理上现在还存在些限制。

为了防止字体不同而发音相同所产生的冲突，建立庞大的语音数据库是必须的。但就现在的情况来说是不可能，就算能够完成，也需要庞大的记忆容量。看来我们只能企盼游戏机内置硬盘的进化了。

手机也可以完成声音录入！？

同时ADVANCED MADIA公司开发出一项新的系统。通过把录入的声音数码化存入电脑终端并结合服务器里储存的日本语变换功能，最后连接到互联网，使手机也能够实现语音录入。如果手机可以的话，那么拥有更大记忆容量，更高处理能力的游戏机也可以做到这一点。公司的和田先生也表示公司正在踏入娱乐事业。相信支持这种技术的游戏会在近期不断涌现出来。

未来的游戏中人的感情也可以被判断！？

据和田先生的表示在不久的将来“对手识别技术”、“杂音消除技术”以及说话方的“感情识别系统”都将会被开发。这样一来，声音录入的质量也会大幅度提高。随之可以和游戏人物进行交流的游戏也会被开发。20年后，无论何时何地都可以自然的进行语音录入。如果这样的技术完全被实用的话，那么将来的游戏开发也会到达一个新的领域。



↑相比未来的超高解析度电视，目前的那些HDTV也会显得黯然失色。

电视机的图像显示技术，也会随着进化而进化

虽然嘴边一直喊着电视游戏，但只有游戏的单一进化，却没有电视的技术方面的改革。这个道理是说不通的。虽然我们现在还停留在追逐数码电视的热潮之中。但20年后的电视会变成什么样呢？20年后，我们将被电视所感动！

随着次世代游戏机成为话题的中心，追求更高显示技术的时代也将来临，20年后的电视会变成什么样？抱着这个问题，相关记者也采访了“NHK放送技术研究所”的杉之下先生，他讲道：“我们于2000年开始投入使用BS Digital播放技术和数码高清晰电视。但这种技术的研究开发，其实在1964年就已经开始了。换句话来说，从开发到实用要花30年的时间。尽管这样，现在的现象技术已经到达了高解析程度。另一方面，我们在1995年已经开始了新的研究项目‘超高解析’，我们的目标是在2025年能够实用这种技术。”

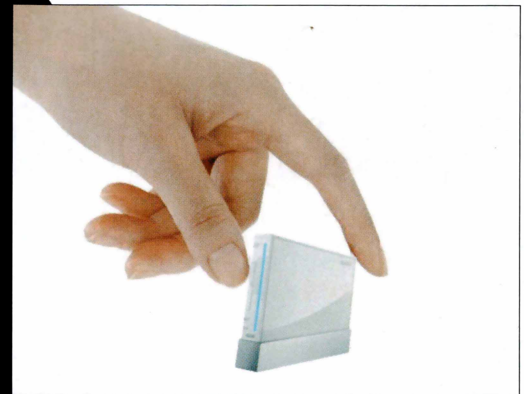
硬盘的储存量是现在的1024倍!?

PS3上会搭载20G和60G的硬盘。如果将来游戏机都会搭载硬盘的话，那么硬盘本身的储存量也会随着提升么？会有什么样程度的提升呢？

距今50年前的1956年，IBM开发出世界上第一台电脑磁盘存储系统“RAMAC”，那时的硬盘（RAMAC）共拥有50个自行车轮胎那么大的盘片（24英寸）重叠而成，然而如此庞大体积的硬盘，储存量却只达到5MB。现在我们所使用的硬盘大多是在3.5英寸左右。储存量各不相同，假设最大为500G的话，那么将是RAMAC的1000万倍。仅仅50年就有如此的变化。到了20年后，会变成什么样呢？就这个问题，谁也不敢做出明确的回答。

据了解，硬盘的容量，通常1年会增长40%，而2年会增长1倍。而这种增长速度会持续下去么？就这个问题，日本的权威机构日立（Hitachi Global Storage Technologies）给我们做出了解答：“就现在我们拥有的技术领域来看，硬盘容量的增长率在未来的5年之内还会保持着1年增长40%的速度”。我们就这种解释进行一个初步的假设，20年后硬盘的储存量将是现在的1024倍。而且就理论来说硬盘的尺寸也将会是现在的1/1024。便携式游戏机、手机上都可以搭载大容量的硬盘。那么，通过便携式游戏机就可以运行大容量的MMORPG游戏。（可多数人参加的RPG游戏）

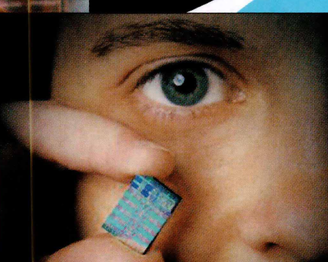
20年后，随着网络的高速化逐渐形成，也许便携式游戏机、手机已经不用再装上大容量的硬盘，而通过高速的互联网来直接传送各种资料。这恐怕将会成为未来世界的主流。



不管是Will的Broadway、还是PS3的Cell处理器，为了处理各种复杂数据，里面都搭载着高性能的CPU（中央处理器）。在这里我们会围绕着未来更高效CPU的进化问题来进行简要的探讨。



←PS3的闪存记忆体外形十分小巧，然而性能卓越。



→CELL处理器的性能也是和外观成反比的。

随着技术的发展，游戏机的体积会变得如此微小！2010年、2018年发起游戏业的革命

“次次世代”游戏机开发中！?

“次次世代”游戏机开发中！？

游戏机和电脑这样的产品之所以可以进行各种数据的运算，是因为在内部使用着一种叫做CPU（中央处理器）的部件。CPU的能力可以左右游戏机或电脑的性能，它已经成为这个时代里不可缺少的物件。

通常在CPU里面会堆积许多微小的晶体管，占有一定面积的晶体管的数量（集成密度）代表着CPU的性能。目前为止，随着这2到3年的进化，这种集成密度已经开始成倍增长（这就是摩尔定律）。但是在不久的将来，随着这种技术界限的来临，摩尔定律很有可能将不复存在，必然有新的技术来取代晶体管。

为了打破这种僵局，2001年日本次时代半导体研究所开始进行了对“半导体MIRAI”项目的研究开发。据研究所内金山先生的话我们了解到，今年这项研究的开发已经到达了第3期。估计2010年之前我们会将研究成果移交给半导体的制造厂商，相信2016～2018年左右的新产品上会反映出该技术。

并且，该技术的第2期研究成果已经完成，预计2010年国内半导体厂商会大量生产拥有该技术的零件。通过一种透气性能很好的海绵素材的开发成功，CPU的耗电量也会减少到现在的二分之一。随着耗电量的减少，肯定会对便携式游戏机、笔记本电脑这种消耗电池的产品带来更长的使用时间。

新技术的开发，首先会运用到游戏上

金山先生表示：“在所有使用半导体的机器中，最追求高性能的应当要属拥有即时演算处理功能的高级游戏机与电脑。当然我们所开发的新技术很有可能将最先使用到游戏机上面。”2010年随着游戏机性能的大幅度升级，相信CPU的集成密度也会有着相应的提高。但提高CPU的集成密度以后，究竟会产生什么样的变化呢？就这个问题，金山先生回答道：“假设有着同样数量晶体管的CPU，如果集成密度达到2倍的话，它的体积就会减少二分之一。这样的话，相对制作成本也会减少。让我们想象一下：‘体积小、价格便宜、无耗电量’这可以说就是我们梦想中的CPU。”

再有，半导体MIRAI的第3期研究项目主要以制成厚度仅有十亿分之一米的超薄素材为目标。到现在为止，硅是一直被采用制造CPU芯片的材料，而这种材料却很难用于制成十亿分之一米的CPU芯片。所以，研制出新型素材的任务成为此问题的对策之一。

增加CPU的数量到16倍！？

假设“半导体MIRAI”项目于2010年研究成功。再假设2018年的CPU集成密度是现在的16倍，这样生产出来的产品将会是现在CPU大小的十六分之一。因此，这么大的压缩幅度会使成本大大的降低。在此金山先生还表示：“我们不单仅仅为了是降低成本，真正目标是能够提高速度和减少耗电量。而且不止是这样，相信在2015年至2020年，我们将会开发出比现在高很多的技术。”



←未来的技术有很多在目前就已经初现端倪了，只不过实现家用还需一段时间。

20年后的电视主题“临场感”

说起“超高解析度”电视在2005年日本的“爱·地球博览”节目当中曾经作过介绍。知道的朋友相信也很多。一般我们现在使用的“高解析度”电视只有1080根扫描线，而“超高解析度”的电视却拥有4320根扫描线。高达4倍的精细度确实让人惊讶。但单纯的提高解析度并不是这次开发的关键。我们的主题是开发出具有“真实临场感的电视”。在这里我们试着用人类工学的角度来进行分析。从画面的不同的角度增加视野角度可以大幅度提高临场感，试验证明从水平30度提升到100度以后，饱和效果会有着不一般的提升。再有，如果视野角度达到了100度的话，拥有的不单是临场感，还会有一种要被吸进画面里的真实感，同时就算在近的距离观看时，也不会看到像素构造以及锯齿。这都得归功于4320根扫描线的强大功能。当然，拥有强大的音响效果也是这种电视的卖点之一，据情报显示它的音频已经可以达到22.2CH，这个数字听起来确实令人感到吃惊。记得XBOX360也只是对应了5.1CH的音频。由此可以想象，20年后的游戏究竟会发展到什么程度呢？

3次元影像与可以卷起来的显示器

“电视的正统进化应该还是基于‘超级高解析度’技术，同时、影像的3次元化会成为其进化中的过程之一。”杉之下先生向记者讲解到。的确，近些年来3次元影像技术的开发正在盛行。而且，这种技术被运用到游戏上的可能性也相当的大。

接下来，“折叠型显示器”（可以卷起来的显示器）将作为NHK放送技术研究所的研究课题。因为这种显示器可以轻松方便地携带，考虑将来可以随时随地的接续游戏机进行娱乐，现在正开始为它的实用化做着进一步的研究。在最后杉之下先生总结道：“将来作为电视的使命就是让我们能够体会



到身临其境。”相信游戏也会向着这个使命迈进。在20年后，游戏和电视还是不是一对不可分开的好搭档呢？，未来的电视游戏会演变成什么样子呢？让我们来拭目以待。

回首十六年光阴，“FF3”移植秘话
——导演田中弘道×制作人浅野智也特别对谈

其实从FF3开始才有了真正意义上的FF。经历了一代的不成熟和二代的摸索之后，从三代开始，FF系列才真正找准了制作方向。三代作为FF系列在FC上的最后一作，突破了8位机的极限，游戏容量更是史无前例的4M+64K！如今16年过去了，当年曾参与开发原作的田中弘道继续担任NDS移植版FF3的导演兼制作总监，开发过“钢之炼金术师”系列的浅野智也担任制作人。一款将表现NDS最高画面的全新移植版FF3将于今年8月24日与玩家见面。

——请谈谈目前的开发进度。

田中■正在做最后的一些调整工作。我们知道很多玩家已经预约购买了本作，知道大家正在翘首以待。从推出FC版的原作至今已经16年了，这期间并不是没有考虑过移植的事情。基于各种理由，始终没有付诸行动，结果一晃就过了16年。其实如果以前进行移植的话，可能会变成一款和原作比较相近的2D游戏。当时的FC版只有3色，FF1和FF2都曾经推出过WS和PS的移植版，颜色也变成了15色和256色。由于16年间硬件的进步，这回3代的移植必须要重新制作，整个游戏的画面也要重新描绘。考虑到既然在NDS上推出，所以决定做成3D的画面，挑战一下NDS的机能极限。

——赋予4名主要角色不同的个性特点，估计是件辛苦的事情。这是不是在FC时代就一直想表现的呢？

田中■我个人在当年3代开发结束后，觉得游戏故事在表现手法上比较欠缺。所以借着这次的移植机会，我争取将主人公们的个性表现出来。其实这是我一直以来的一个决定，一定要在移植作中完善原作的不足。在这回的NDS版中，4人的个性鲜明，将从每个角色的角度来表现游戏的世界。

——4人的个性以及性别，是怎么决定的呢？

田中■这是和浅野他们商量之后决定的。

浅野■想起当初与田中先生的谈话就觉得很有意思。他认为把4人做成特摄战队的红、蓝、绿、粉4人组比较有意思(笑)。

田中■起初认为不要弄得太像游戏主人公比较好，希望通过玩家的想象，4个角色之间能出现各种关系上的变化。

浅野■角色的性格和个性已经决定之后，游戏中按照顺序结成同伴。

田中■在FC版中，一开始就是4个人。这在当时看来比较正常，但是现在的玩家买回游戏插上电源，马上就必须给4个人起名字，可能不太习惯吧。现在的玩家都想快速开始游戏，而且在不了解角色的性格时，起名字是件很困难的事。如果将一个角色起了自己朋友的名字，在以后的情节中，这个角色突然与主人公反目成仇，那时玩家的心情可想而知。

——除了4名主人公，其他的NPC从形象到性格，也刻画得十分深入吧。

浅野■是这样。各种角色之间都存在各种关系，还会追加新的剧情。我们很重视这方面的描写，请玩家们期待。本来决定让1个NPC加入队伍，完成5人的战队(笑)。结果受到了画面尺寸的限制，所以变成了随机由NPC出来帮助。

田中■这次的战斗场面，主人公4人就基本上用足了NDS的机能，如果再加入一个角色，就必须减少一定的多边形。相信实际操作之后，就会明白。战斗中只使用NDS的一个屏幕，因为如果使用两个屏幕，机能就会发生分散，就达不到我们想要表现的效果了。

——关于战斗系统，这回3代中采用了传统的回合制，没想过导入现在FF系列流行的ATB系统吗？

浅野■刚开始有这种意见，但不管怎么说本作也算是3代的移植，我作为当时3代FANS中的一员，觉得有必要重视原作的操作感。不但没有采用新的ATB系统，而且原作的很多系统都被保留了。

田中■回想起当时FC版开发结束的时候，确实想再完善一下战斗系统。可能的话，希望加入一定的战略要素。不过，在《圣剑传说2》中实现了。其实“圣剑2”和FF4最初是同一个企划，但由于各种原因，开发队伍分成了两支。开发FF4的队伍使用了ATB系统，开发“圣剑2”的队伍在战斗中加入了战略要素。

——这回在NDS版中的地图上需要解谜吗？

浅野■虽然是3D的画面，游戏的感觉和2D差不多。一些开门的情节会通过3D过场来表现。关于隐藏通路，隐藏的方法和2D一样，比如虽然看不见门，实际却可以通过……基本上也就是这种谜题。



田中弘道(右) NDS版FF3的导演兼制作总监。SQUARE早期的开发人员。担任FC版FF3的基本设计，其他代表作是FF1、FF2、GB版SAGA2、PS2版FF11等。
浅野智也(左) NDS版FF3的制作人。曾担任PS2版3款《钢之炼金术师》的制作人，也参与过《格兰蒂亚X》的开发。

田中■关于游戏的操作感，基本上是16位时代的感觉。这方面，浅野比我还要固执(笑)。

——关于NDS版中的改良部分是什么？

浅野■每种职业间的关系，全部重新设计。相信3代中的各种丰富的职业给大家留下了很深的印象，但根据职业的不同，也存在着很多局限。这回在这方面做了很大的调整。

田中■FC版打最终BOSS时，职业就只剩下“忍者”和“贤者”了。当时是这种制作意图，但在开发FF11时，我认为即使到最后也应该使用自己喜欢的职业。这回应该没有这方面的担心。

——如果喜欢“风水师”，在打最终BOSS时也可以保留职业吗？

田中■是的。但是使用不同的职业进行游戏，难度会有所不同。如果在职业的组队上认真研究，也许可以比较轻松的看到ENDING。而且本作在转职上，也不会消耗capacity值。

——就是说，游戏中可以随时轻松进行转职，那么在游戏难度的调整上有什么变化吗？

浅野■跟FC版原作有所不同，比一般的RPG要难一些。比如很多重要道具在购买上存在一定困难，和最近的FF不太一样。

田中■在难度的平衡上，由当时制作怪物数据的青木和彦全部进行了认真地调整。包括各种道具、宝箱的位置等等。本作不是只按A就可以顺利进行的游戏，如果不认真利用转职、职业组合等系统，游戏的难度将会很大。

——关于游戏中取得落下的道具，有什么变化吗？

浅野■本作中保留了这个系统。目前还在做进一步地调整，主要是关于一些可以捡到但买不到的道具。

——当年的FC版中，落下的道具可是非常多啊！

田中■在当时开发接近尾声的时候，其实还剩下很多没有配置的道具，所以就……（笑）。不过，NDS版中这方面将会比较平衡，而且甚至有只出现一次的道具，如果得到了将会很幸运（笑）。

——游戏的最后会有大的调整吗？

田中■在目前的最后调整阶段，也就是放入一些能使玩家惊喜的东西。比如“洋葱战士”专用的“洋葱工具”等等。当时在开发原作的时候，最后的两个月是在美国进行开发的。开始时，程序员Nasir・Gebelli来到日本，因为他在当时是个天才型的程序员，技术上的地位，没有人可以代替。但是后来因为签证过期而回到了美国（笑）。因为开发还没有完成，所以当时的坂口博信和青木和彦共6人，只能带着开发器材去了加利福尼亚。他们在Nasir家附近租了个公寓，在一间屋子里继续游戏的开发。现在想起来当时真的很辛苦。

——但是最后的两个月中，“洋葱战士”有了很大的成长啊！

田中■当时FC版的设计是：主人公达到50级左右才可以通关。但是等级的上限是99，是给喜欢练级的玩家准备的。游戏中也给这部分玩家准备了一些可以快速升级的礼物。

——FC版的FF3在当时是一款容量很大的游戏，NDS版的容量怎么样呢？

田中■当时开发FC版时，确实不想浪费卡带的每一个字节。其实这16年以来没有移植也有技术和容量上的问题。这回的NDS版也是第一次使用容量1G的卡带。

——最后，请向读者们说点什么。

田中■当时FC版的玩家可以在NDS版中看到我们心中理想形态的FF3，马上就要发卖了，请多关照。

浅野■我自己也是玩着FC长大的，我们这回做出了值得当时FC玩家们期待的FF3。如果能得到很多玩家们的认可，我们将非常荣幸。

——非常感谢两位的合作。





电玩综合情报志
Vol.188
2006 / 17
半月刊　每月一日/十五日出版
创刊时间1994年　定价9.8元

封面主题「战国BASARA 2」

健康游戏忠告

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活

CONTENTS

热点　热点话题 & 独家分析

E3 2007展会面临危机 ……010
水口哲也的野望 ……013
最终幻想3 最终访谈 ……008

新作　无双特报 & 无双报道

特报 死或生 极限沙排2 ……022
特报 口袋妖怪 珍珠/钻石 ……026
致命惯性 ……030
玫瑰色的卢比乐园 ……034
光明力量EXA ……032
勇者斗恶龙怪兽篇J ……035

专题　特别策划 & 业界分解

游戏的未来 ……001
数字的谜局 ……016
宫本茂・时雨殿・Wii ……042
恶魔城秘史 ……046

攻研　攻略人行道 & 游戏研究所 & 剧情小说

战国BASARA 2 ……086
恐怖惊魂夜x3 ……102
梦幻骑士5 ……110

评介　游戏铁板阵 & 电玩铁板烧

马里奥篮球3对3 ……036
恐怖惊魂夜x3 ……039
SD高达G世纪P ……037
灵弹魔女 ……040
梦幻骑士5 ……038
星际火狐 指令 ……041

本刊声明：

● 本刊所载图文未经允许不得擅自转载，严禁抄袭。如发现，则根据相关法律追究相关人员责任。● 凡向本刊投稿，不得一稿多投，所使用的图片或文字皆由投稿者负责，对于侵犯他人版权或其他权利的文字的投稿，本刊概不承担任何连带责任。● 本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。作者自留底稿，来稿一律不退。● 本刊编辑部恕不接受关于游戏攻略内容、秘技或购机指南的电话询问，对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询，敬请谅解。● 凡发现本刊质量问题，请联系本刊邮购部进行调换，电话见下。

别致　固定栏目 & 特色专栏

游戏新闻眼 ……010
中国电玩榜 ……020
人生活剧 ……056
闯关族的家 ……058
大墙画廊 ……064
龙哥热线 ……065
米花通信 ……068
超G女生 ……069
战国英杰传 ……070
电玩产业论 ……071
秘技天地 ……072
日文地狱 ……073
百万殿堂 ……074
科普园地 ……075
经典角色 ……076
GAMEBAR ……080
格斗天书 ……082
新作游戏发售表 ……118
抽奖 ……120

招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先）；2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜　■ 美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先；5、能加班熬夜　■ 视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——

地址：北京东区安外邮局75号信箱　电软招聘收
邮编：100011　咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/魏希宁/乔沛 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话：010-64472729-412 ■电子邮件：vgame@public.bta.net.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京西工商广字0055号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页：www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

游戏新闻眼，洞察游戏天下！我们将以最快的时间，为您报道最全面的业界新闻大事！

游戏新闻眼 Vol.188

Focus on Game News

双周注目图片



本届ChinaJoy上最受关注的焦点就是PS3的参展。不过就展出的内容来看，实在是缺乏新意。

2007年E3展几近面临停办危险 第一大展宝座拱手让与TGS

本刊讯　E3身为当今全球最大规模的游戏展，如果突然宣布今后将不再举办的话，大家是不是会跌破眼镜呢？而美国网站Next Generation在7月底时便公开了这一爆炸性的传闻，其内容大致就是说因为每年举办E3所花的费用太大，而实际的宣传效果等收益则远远无法赚回之前的投入。因此，主办方正在考虑从明年开始缩减展会的规模，甚至有可能停止举办E3。因为在发布这一消息的时候，E3的举办方还没有正式确定未来的改变方向，因而该网站得到的消息并不是非常确切。而后两天，美国娱乐软件协会终于发布了E3官方的声明，宣布2007年的E3展将大幅缩减展出规模，举办时间也会推后2个月，而并不会彻底停办。以下我们就来看看那两天关于这一消息的详细报道。



↑E3上的展示设备一向都是非常豪华的。

LEVEL 1 明年E3展可能停办？

7月下旬，美国Next Generation网站突然刊登了一则令人震惊的报道。该报道中称，全球规模最大的电玩展“美国电子娱乐展（Electronic Entertainment Expo）”，将自明年起大幅缩减规模，甚至也有不再举办的可能。

E3展是由美国娱乐软件协会（Entertainment Software Association，ESA）所举办的国际性电子计算机与电视游戏机展览。1995年于洛杉矶国际会议中心（Los Angeles Convention Center，LACC）首度举办，其后每年的5月份都定期开展，至今已历经了12年，成为全球规模最大的电玩盛事。

不过据Next Generation的这则报道指出，由于多家E3主要参展厂商一致认为，参与E3展所投入的百万美元计昂贵费用并没有获得相对应的宣传效果，因此将不再继续支持E3展的举办，即便展出，也将会取消费用高昂的展出摊位设置计划，游戏发行商们认为数百万美元的预算，应该用于针对自家产品所举办的活动上。

由于缺乏硬件平台发行商与主要游戏软件发行商的支持，因此明年的E3展将可能无法继续举办，或者将可能以范围与规模大幅缩小的不同形式举办，展出地点更将会从目前宽敞的洛杉矶国际会议中心转移到较小的展示会场，也就是说今年5月份结束的E3展，将可能是最后一届在洛杉矶国际会议中心以传统大规模方式展出的E3展，或者会是E3的终点。

到Next Generation发布以上消息的时候，主办单位ESA尚未对于这则报道作出正式响应。因此，很多看到这则消息的玩家都悬着一颗心，不知道E3未来的命运如何？

LEVEL 2 穷则变，E3离开第一宝座

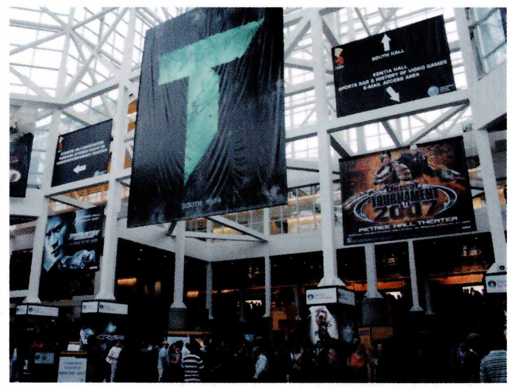
上面的消息公开之后没过多久，美国娱乐软件协会便于当地时间7月31日发表，预定2007年举办的美国电子娱乐展（E3），将以不同于传统的展出形式举办。至此，人们的担心算是减轻了一半，但究竟会变成什么样子，还是大家比较关心的。因为E3是当前全球最大规模的游戏展，而且现在欧美的游戏市场呈现出突飞猛进的发展态势，作为本土的游戏展，E3每年都是业界以及多方关注的焦点，许多重大的消息会在这里宣布，一些重要的划时代产品也都会选择在E3展上率先公开。如果规模大幅缩减，那么其宣传的效果和受关注的程度也必将受到很大影响。

至于进行改变的原因，美国Next Generation网站之前也报道过了。就是由于多家E3主要参展厂商一致认定参与展出规模不断扩大的E3展花费过于庞大，且无法获得相对应的效益，因此将不再继续支持现有的大规模展出方式，更不再花费数百万美元的预算租用场地设置豪华展示摊位，于是使得2007年E3展的举办可能生变。

本次ESA发表，2007年E3展的展出形式确实将会有重大变化，不再延续以往以豪华盛大的摊位与表演活动来展出的大规模商展形式，而改以专注于媒体发表活动，以及针对全球媒体、零售业者、开发人员以及其它业界相关人士的小规模会晤谈判方式举办，不过活动中仍有机会可以进行游戏的试玩展示。

ESA还表示，由于近年来游戏市场迈向全球化，各地都陆续举办了各种电玩展，如德国莱比锡的“游戏大会（Games Convention，GC）”，日本东京的“东京电玩展（Tokyo Game Show，TGS）”，以及由SCE、任天堂、微软等各厂商自行举办的活动，因此举办超大规模单一电玩展的必要性已不复存在。

ESA的发表可说是证实了先前相关传闻报道的说法，这也表示以往各大游戏发行商耗资数百万美元搭建的豪华大型展台，以及用各种华丽布景与活动来吸引参展者目光的E3展，将正式画上句点，明年E3展的实际展出规模将会大幅缩小，并以个别举办的发表会与专访活动为主。



↑其实E3的亏本经营部分是因为其运营模式造成的，如果开放给普通观众的话，那么门票的收入也可以大大减低展会的成本。

另据相关报道指出，2007年E3展的展出规模将由2006年的6万参观者，缩减至1万参观者或以下，并采用事先邀请方式，时间也由原本的5月延后至7月，展出地点仍预定于洛杉矶，不过场地不会设在往年的洛杉矶国际会议中心。不过SCE、任天堂、微软等大厂商不会因此而缺席，他们仍将会在明年的E3展中举办独立的发表会。

2007年E3展的确切展出方式将于未来几个月内逐步规划，并于后续正式对外发表。究竟已走过12个年头的E3展，在明年将会以什么样的面貌呈现于玩家面前？将会是我们下一个值得关注的焦点。而对于这样一个豪华的盛会就此沉寂，将第一大展的位置拱手让人，我们觉得非常惋惜。



↑给业内人士试玩到底能推动多少经济效益呢？

LEVEL 3 东京电玩展首轮消息公布

东京电玩展主办单位日本计算机娱乐供货商协会（CESA）于8月2日发表“2006年东京电玩展（TGS 2006）”首批展出信息，包括预定展出游戏以及展出摊位内容等初步信息，供玩家参考。

截至7月21日为止，已有93家参展厂商递交展出游戏与摊位内容的信息，目前包含已公布与未公布在内，共有323款预定展出游戏，包括50款线上游戏，游戏类别与制作平台之分类统计如下：动作过关类77款、角色扮演类38款、益智解谜类28款、模拟仿真类19款、飞行射击类10款、竞技运动类10款、动作冒险类9款、赛车竞速类9款、其它类型123款。而这其中PC游戏89款、手机游戏87款、PS2游戏34款、PSP游戏9款、Xbox 360游戏7款、NDS 游戏7款、PS3游戏5款、Xbox游戏1款、NGC游戏1款，另外还有其它平台的83款作品参展。

另外，截至8月1日为止，展出规模已达140家厂商共1709个摊位，比7月初所公布的统计资料略有增长，早已凌驾去年的131家参展厂商共1433个摊位的规模，参展厂商与展出规模都是历届之最。

即将于年底推出Wii主机的任天堂，本次仍旧按照惯例不参与东京电玩展的展出，也没有参与东京电玩展论坛的主题演讲，目前也还没有任何游戏厂商发表将展出Wii平台的游戏，因此任天堂将如何趁着东京电玩展举办的热潮，为年底即将上市的Wii主机进行宣传造势，非常值得人们关注。

相对于刚刚宣布缩减规模的美国E3展，日本人似乎要显得“财大气粗”一些。这种现象实在令人很难理解。因为现阶段日本的游戏市场明显萎缩，而欧美市场有扩大的趋势，不过现实的情况却正好相反，东京电玩展持续扩大规模，而E3则知难而退不再投入大量资金，这无疑跟两个展会的运营模式有关，因为东京电玩展还有大量的普通门票收入。

菜多而寡味
——看今年的ChinaJoy大餐



↑ChinaJoy举办至今一直呈现出繁荣的景象，然而这背后所隐藏的问题又有谁真正注意到了呢？

“中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会（ChinaJoy）是继美国E3展、日本东京电玩展之后的又一同类型互动娱乐大展……”每次重复这句话的时候，都有莫名的自豪感。我们中国的游戏展会可以称得上是“世界第三大”，对于一个发展中国家来说是何等的荣耀。转眼已有四年了，ChinaJoy有了固定的举办地和开展时间，规模基本每届没有什么大变化，而内容也是一样……也许作为一个网络游戏玩家会觉得很兴奋，然而在电视游戏玩家眼里，这届展会最吸引人的是电视游戏，然而最终做陪衬的还是电视游戏。或许ChinaJoy根本就不是家用机的展示舞台。

就本届展会来说，像SCE的PS3以及史・艾、KONAMI、SEGA等著名厂商的参展都是值得电视游戏玩家关注的看点。不过这些厂商在这次展会上究竟带来了什么？不妨我们稍微来回顾一下。

展出内容充实的EA

作为全球最大的游戏软件制作和发行商，EA的展台一向是最有参观价值的，而且他们每次都会带来不少试玩的作品。这次的EA当然也不例外，展区的屏幕里面一直在播放《荣誉勋章 空降兵》的游戏动画，而且展台中也提供了多款已经发售了的360游戏试玩。其他一些电脑游戏也就不多说了，总之在EA的展台里，参观者们真的能够体验到实实在在的东西，而不是那些内容空洞的表演和一些不知所谓的活动。

E3翻版也精彩十分

而除了EA可以让大家玩到一些游戏之外，本届ChinaJoy上的另一大看点就是索尼展台的PS3了。相信听到之前有关PS3将要出展的消息之后，不少玩家都会想要抢先在国内亲眼目睹这款次世代主机的庐山真面目，所以很多电视游戏玩家入场之后的第一件事就是直奔索尼的展台来一探究竟。

原来还担心因为现场过于嘈杂，也许会导致PS3游戏的展示会受到影响。不过到了现场之后才发现，原来索尼也是早有准备的。一个完全封闭式的隔音播映间赫然矗立在索尼的展区当中，这个方式最起码有两种好处，一是隔绝了外界的杂音，同时又能确保内部环绕立体声的音质，第二就是可以控制参观者的数量，不至于让环境太拥挤。而从实际在里面欣赏游戏预告片的效果来看，这个封闭式播映间还是起到了一定效果。至少7.1声道音效再配合大屏幕的演示给了到场参观者一种身临其境的感觉，这种感觉绝非是在家用电脑看下载预告片所能享受的。这里面播放的预告片基本上囊括了今年E3上展出的所有游戏，不过没有《FF13》，可能有很多人又要失望了。而在预告片的最后则有15分钟的完整版《MGS4》预告，到场的很多玩家虽然在之前也已经看过很多遍，但是就现场气氛来说，当大家站在大屏幕前，并且耳边配合了7.1声道的环场音效后，人们都被次世代的游戏所震撼了，现场不时爆发出掌声以及发自内心的惊叹。这也许就是现场参观和在家里看电脑的区别，因此就算是至少要花费1个小时在排队上面，然而大家还是非常执着地想要亲自去体验一下。

索尼在PS3游戏影像的展示方面做得很不错，但是PS3的实机展出就显得稍微不太厚道了。一个孤零零的台子，上面放着主机和手柄。并且由于无法特别近距离地观看，另外也没有提供任何试玩，因此这台首度光临中国大陆的PS3主机完全就像是一个装饰品，它的出现只是吸引了很多人举起相机拍照留念，而其他作用则不得而知。估计本次展出的也只是模型而已，用真机来做装饰实在是没什么必要。

永远的胜利十一人

因为有了胜利十一人系列，KONAMI的展台无论在什么时候都是聚集着无数热爱足球的玩家。在国内，很多人买PS2就是为了玩WE，而这次KONAMI在展区中更带来了最新的《胜利十一人10》，并在现场举办了专门的比赛。其实大家都知道，KONAMI并没有打算在国内发行这款游戏的行货版，但这种手段的宣传效果倒是非常理想，就算不用表演和抽奖一类的方法，也能让自己的展台备受关注。而除了WE之外，KONAMI的展台基本都是以街机游戏和一些老的PS2游戏为主，试玩的人挺多。这里应该算是除了EA之外最能吸引电视——游戏玩家的地方了。

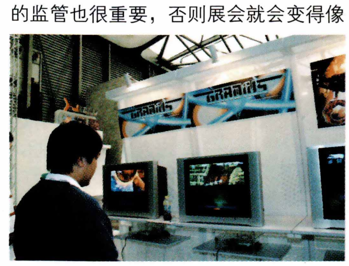
世嘉和史·艾的中国战略

SEGA在中国有着相当数量的忠实拥护者，然而世嘉在中国的发展方向却舍弃了这帮从MD时期就开始支持它的玩家，现在的世嘉看准的是中国的网游市场。不过世嘉的网游和其他公司也不太一样，他们的产品也或多或少与家用机游戏有关。就像之前传闻的这次他们主推的产品就是大家早有耳闻而且期盼已久的《莎木ONLINE》，不过当人们满怀着希望来到世嘉的展台时，却发现根本没有这款游戏的踪影。而且世嘉的展台非常小，提供试玩的只有一款不怎么知名的卡通风格游戏，那些试玩这款游戏的也大多数是年纪比较轻的玩家。

在中国玩家心中有着非常重分量的史・艾这次走的路线也和世嘉一样，除了几款正在中国运营的网络游戏之外，完全和家用机无关。在对网络游戏不怎么感兴趣的人看来，史・艾的展台几乎没有留恋的必要，我们这里也就不想多说什么了。世嘉和史・艾在中国所走的路确实非常务实，他们知道在中国推行家用机游戏根本没有利益可言，所以干脆用自己的招牌来吸引为数众多的网络游戏玩家。他们的展出内容也不过是顺应地域的需求罢了。

进步不多，缺点常有

每每喊着“世界第三”的口号，这也许仅仅是指展出的规模，然而就质量来说，这个第三的称号是否真的名副其实呢？就本刊记者连续几届参加展会的实际感受来说，其中的弊端还是不少的，而且每年出现的问题都一样，根本没有丝毫改善。作为主办者，能够形成这样的规模以及吸引大量外国知名厂商慕名参展的确是一件了不起的壮举。然而展会得以举办并不代表就是彻底的成功，包括展会的组织管理还有其他方面的监管也很重要，否则展会就会变得像



赶集一样，秩序混乱而且影响展出效果。下面我们就数数到底ChinaJoy上有多少需要改进的不足之处。

首先要说的就是展会的举办时间。去过上海的人都知道，7月底是上海一年当中天气最热的时候，晴天时如同下火，而阴雨时又如同焖锅。就算展馆内部有空调但场内数以万计的人流让空调的效果大打折扣。看着明年的展会举办时间又是在7月末，不知道外地的朋友们到底还能不能提起兴趣再去参观呢？其实像第二届那样在国庆节前后举办是最理想的，从另一方面来说，不用开空调起码也可以节省展会的成本啊。

说了天气热，当然就要说说人多。其实对于一个展会来说参观的人数多是一件好事，但由于ChinaJoy的影响力日益扩大，越来越多的非玩家也喜欢来参加，而他们的目的也绝非是为游戏而来。不为看游戏，那来这里干嘛？问问那些厂商呗，一个个的明星代言，使得游戏展变成了廉价的明星见面会。平时需要最少上百元票价才能参加的演唱会或者是见面会，而今只需要几十块就可以见到好几位，那些追星族谁不愿意来啊？而这帮人在看完明星之后又有几个会顺便买这个公司的游戏呢？可怜这些执迷不悟的厂商还是愿意去花大价钱去做那些没有什么实际意义的所谓宣传活动。



天气热，好歹还有个空调。人数多，也不至于根本走不动。而最让人无法容忍，而且几乎没有解决办法的就是现场的噪音污染了。这个问题由来已久，而且主办方也意识到这个问题还出了一个告示，不过终究是缺乏监管力度，大部分展台还是架起了巨大的音箱，用“声波武器”来互相打压。会场中各种扩音器都是超高分贝作业，只是说它们声音大的话，真是侮辱了这些厂商的“实力”了。如果你站在这些扬声器的边上，你可以感觉到你的心脏都要被震出来了，耳朵则基本聋了。参加完一天的展会之后，明显感觉听力要过很久一段时间才能恢复。这样手段能算是高明吗？“有理不在声高”的道理大家都知道，可为什么那些参展的厂商不会用自己的产品来吸引大家，反而会依靠这些噪音呢？真的希望主办方在下一届的时候一定要严格控制音箱的音量，否则真的会损害参观者的健康。

最后一点让人无法忍受的就是展场的卫生状况了。看着满地的垃圾，你能想象这是在逛游戏展吗？恐怕连一般的菜市场也比这干净吧？作为ChinaJoy独有风景线，参观者们手中的各类宣传袋、海报、宣传单都可能会成为垃圾的来源。这里我们就没有必要指责主办方还有参展厂商了，只是想要提醒那些参观者。做一个文明的参观者，注意公共场所的卫生是起码的常识，场内的垃圾桶还是比较明显的，只要多走两步路，参观环境就可以被保护了。

7月26日



●继《生化危机》、《寂静岭》改编成电影之后，又一部由电玩改编的悬疑惊悚片《死魂曲》即将于8月11日正式上映。（详细报道请见右侧）

●日本厂商PCI发表，将推出支持PSP与NDS网络联机功能的USB接口无线网络卡产品“GW-US54 Mini-G”。该产品是款PC用Wi-Fi无线网络卡，支持IEEE802.11b/g规格，最高传输速度为54Mbps，支持WPA与WEP加密保护功能，预定8月上旬于日本地区推出，采取开放价格。

●据配合Xbox360生产的相关台湾省厂商透露，微软打算将销售量最高的Xbox360豪华版从目前的399美元降至299美元。（详细报道请见右侧）

●SCEA公关部经理Ryan Bowling近日公开向媒体表示，到目前为止索尼已经向游戏软件开发商提供了总数超过10000台以上的PS3开发工具。这些游戏开发商总数超过208家，覆盖了全球11个国家和地区，而这次发放的开发机数量达到了历史之最。

7月27日

●SCEJ于7月27日正式发表并放出了PSP 2.8版系统软件更新。这次所更新的内容并不是很多，不过同时也放出了第三款试玩游戏。（详细报道请见右侧）



●EA宣布将于8月8日在台湾省推出Xbox360动作游戏《勇闯尸城》。另外，EA也将于8月5日下午2:00到6:00在台北车站地下街软件世界现场举办《勇闯尸城》的试玩会。

●由KONAMI制作的NDS动作角色扮演游戏《我们的太阳DS》，其官方预告网站于日前正式公布，并预告将于8月15日放出最新信息，9月22日正式开张。本作是由小岛制作所开发，承袭了前作的基本架构，并加入全新的故事以及众多创新的设计。并请到知名卡通动画制作公司Studio4° C来担任卡通动画的制作。

7月28日

●PS3这次在ChinaJoy上出展吸引了不少人慕名前来，然而就展出内容来说却没有什么新意，完全像是今年E3展的翻版。（详细报道请见右侧）

●近日，阿姆斯特丹的“野马中心”开展了一项戒瘾计划。在这栋16世纪的古董小屋中，你将完全与多边形的幻想世界隔绝，并开始在真实世界中与真人做一些诸如心理疗程和团体互动之类的刺激活动。因为随着下一代超拟真的PS3和Wii即将投入市面，势必会有更多的电玩瘾君子迷失在数位与现实的交界上。

●据国外网站报道，Konami公司游戏制作人小岛秀夫对媒体透露了一些有关《MGS4》的消息。据称《MGS4》最早要到明年E3才会提供试玩，而最新的影像将于近日在德国公开。（详细报道请见右侧）

●SCEJ于7月下旬举办“来做游戏吧！DIGITAL MEISTER”创作者募集活动，发掘具备各种才能或创意的创作者，参与PS3网络下载内容的开发。（详细报道请见右侧）

事件 国内专讯 台湾省厂商透露微软计划 Xbox360可能展开降价攻势

本刊讯　近日，据配合Xbox360生产的相关台湾省厂商透露，微软打算将销售量最高的Xbox360豪华版，从目前的399美元降至299美元，以打击索尼尚未上市的PS3游戏主机。

面对PS3即将在11月问世，领先近1年的微软正酝酿在PS3推出前进行Xbox360的全球第一波降价攻势，希望在PS3未站稳市场之际，就先压制PS3销售量，同时保证Xbox360向着1000万台的普及量迈进，彻底与PS3拉开差距，取得全球游戏机产业的主导权。由于Xbox360与PS3未来在市场上最关键的竞争便是价格，因此，微软不能让Xbox360在年底加上HD-DVD外接光驱后的售价太接近配备20GB硬盘的PS3，以免市场遭严重分食。

台湾省厂商表示，若Xbox360与PS3价格过于接近，只要PS3整体性能表现略微超越Xbox360，以索尼多年来在游戏机产业所累积的经验，加上与游戏软件厂商建立的深厚关系，便很有机会转败为胜，将被Xbox360领先1年的优势全部抹煞。所以预计在北美进入年底购物旺季的时候将会是Xbox360降价的最佳时机。

事件 日本专讯 SCE举办网络开发募集活动 全新游戏经营模式即将出台



本刊讯　SCEJ于7月下旬发表，将针对PS3平台预定推出的“电子物流（E-Distribution）”服务，举办“来做游戏吧！DIGITAL MEISTER”创作者募集活动，发掘具备各种才能或创意的创作者，参与PS3网络下载内容的开发。

“来做游戏吧！”是SCEJ于1995年所展开的创作者募集项目计划，针对具备优秀游戏创作才能的个人或团体创作者，提供PS平台游戏开发所需的相关技术支持，以刺激崭新概念游戏的诞生为活动目的。本次活动则是基于发挥网络下载贩售的特性，不局限于传统软件的销售形式，任何具备创新点子与多样化内容开发能力制作公司或个人创作者，皆可参与相关甄选。通过甄选的创作者将由日本SCEWWS出资来完成内容的创作，完成后将由SCE负责贩售。

“来做游戏吧！DIGITAL MEISTER”于7月21日起于项目网站上展开募集，凡是居住于日本地区的个人、团体或法人，不论国籍、性别、年龄（未成年者须监护人同意）或有无经验，皆可参与募集。募集的资格为能提出网络下载贩售内容创作的企划书，并具备完成该企划的制作能力。

事件 国内专讯 次世代主机扮靓ChinaJoy PS3展出实为E3展翻版



本刊讯　本届ChinaJoy上最值得电视游戏玩家关注的就是此次参展的PS3，这也是ChinaJoy上首次展出未发售的新主机。因此，索尼的展区成为了大家关注的焦点。不过本次的索尼展台并没有和其它展厅一样在9点开放，而是一直推迟到了12点才开始陆续让游客进入。

PS3首次在国内亮相，可想而知有多少人想要近距离一睹芳容，在现场排队的人群已经可以环绕整个PS3展区一周了。与热情的参观者相比，索尼的展区内设置比较简陋，除了一块用来播放视频的超大屏幕外，连给玩家休息用的座椅也没有，进入展场的玩家只能站立半个小时左右看完所有的视频。另外，在展区内并没有玩家期待的游戏试玩，仅有一些游戏视频演示，并且这些视频都是在E3上已经公布过的，在国内放映时也没有配上任何中文介绍或者字幕，所以可以说是E3演示视频的完全再现。

特报 日本专讯 游戏恐怖大片蓄势待发 电影版《死魂曲》8月上映


↑这可不是什么温馨的场面，他们所处的环境绝对是异常凶险。

本刊讯　继《生化危机》、《寂静岭》改编成电影之后，又一部由电玩改编的悬疑惊悚片即将与玩家见面。该片就是由PS2上同名游戏所改编的《死魂曲》，即将于8月11日正式上映，喜欢此类游戏电影的玩家可要关注一下了。

《死魂曲》这个片名指的就是没有人敢靠近的铁塔所发出的警报声，而且日式恐怖电影里不可或缺的要素就是“音效”，因此本片导演特别利用精密设计的360度立体音效，以像是要穿透耳膜的“魔音”效果，希望使观众产生毛骨悚然、神经紧绷的恐怖感。至于本片的故事，则是以游戏的第二代为背景改编的。

该片导演堤幸彦表示：“本片是一部拍摄难度相当高的电影，因为游戏的原作非常出色，而要想在短短2个小时之内就把游戏中那么深刻、那么宽广的氛围和感觉完全表现出来，真的是很困难。不过我们的制作人员在经过长时间对游戏的理解之后，对于剧本和表演方面都投入了百分之百的心力，希望呈现出来的东西，能够同时满足电影观众和玩家。”

软件 日本专讯 SCEJ发表PSP 2.8版系统软件 第三款试玩版游戏开放下载

本刊讯　继上次我们报道了索尼将要推出最新的PSP系统软件之后，SCEJ于7月27日正式发表并放出了PSP 2.8版系统软件更新，不过所更新的内容并不是很多。

PSP 2.8版系统软件的变更处包括：新增RSS频道图片与影片下载功能、改良LocationFree播放程序的认证功能、增加“.3gp”扩展名的AAC音乐档案播放、简化图片、影片、音乐储存的目录结构等。至于原来我们报道过的许多PDA功能，看来索尼还没有那么急于要一下子就全部为PSP装备完成，而这次的更新在很大程度上也是为了抵制最近势头旺盛的盗版活动。



↑PSP这次升级除了可支持aac文件播放外，几乎没有什么用。

SCEJ还同步放出了预定于8月24日推出的PSP益智游戏《滚动液态球（Tama-run）》的试玩版下载，这也是继《乐克乐克》与《数独》之后的第3款下载试玩版PSP游戏。该试玩版需更新为2.8版系统软件后方能执行，下载服务自即日起开放到8月31日为止。

特报 美国专讯 小岛秀夫透露《MGS4》新消息 最新影像率先登陆德国游戏展

本刊讯　据国外网站报道，Konami公司游戏制作人小岛秀夫在前往美国圣地亚哥的年度ComicCon漫画展之前对媒体透露了一些有关《MGS4》的消息。据悉，小岛秀夫否认了在今年的东京电玩展上会提供《MGS4》试玩的传言，他表示届时公开的只有影像，而真正的试玩可能最早也要等到明年E3时才能实现。

小岛秀夫还透露，应索尼方面的再三要求，《MGS4》的开发小组目前正着手进行关于游戏支持1080p显示的相关工作。另外，关于PS3手柄新增的动作感应功能，小岛秀夫也表示开发小组已经尝试了一些应用这种新技术的想法，其中包括使用动作感应手柄来拧断敌人的脖子。

另外，2006德国游戏展将于8月23日至27日在德国莱比锡召开，Konami公司近日正式确认了参加该游戏展的消息。届时，《MGS4》也将以全新面貌亮相，公开游戏中登场的主要角色、剧情以及相关游戏内容。

新锐公司Q ENTERTAINMENT的野望……
——CEO内海州人&CCO水口哲也

翻过Q ENTERTAINMENT公司的名片，可以清楚地看到一行字："QUEST FOR THE FUTURE ENTERTAINMENT"，意思是追求未来的娱乐。这正是刚刚诞生3年的Q ENTERTAINMENT公司的信念。作为一个年轻的企业，却开发出PSP版《音乐方块》、NDS版《METEOS》和XBOX360版《九十九夜》等广为人知的游戏。这次有机会一起请到Q ENTERTAINMENT公司的两位核心人物——CEO内海州人和CCO水口哲也，听他们讲述Q ENTERTAINMENT公司目前的计划和未来的目标。

——成立的这3年中，贵公司在业界十分的活跃啊。

水口■当时是以"QUEST FOR THE FUTURE ENTERTAINMENT"为目标成立的公司，现在也没有改变。如今的游戏超越了媒体、国界和市场，我们想朝着让全世界玩家都能够轻松娱乐的目标去摸索。

内海■现在的环境是一种相互作用的交互时代，已经形成了可以让开发者自由发挥的舞台。我的工作就是给有能力的开发者创造更好的开发环境。

——想将水口先生的才能在各种领域中得到发挥吧。



↑PSP版《音乐方块》是一款很有创意的游戏。

内海■是的。相信水口的各种灵感也会刺激本公司其他年轻的工作人员。

——说到有才能的开发者，水口先生当之无愧；说到水口先生，就会想到《音乐方块》，请谈谈这款游戏今后的发展。

水口■《音乐方块》先后在日本和美国上市，受到很多玩家的肯定。我从SEGA时代开始，就制作了《太空频道5》、《REZ》等融合了音乐的游戏。鉴于《音乐方块》受到玩家的瞩目，我们准备慢慢进行展开。

——就像在XBOX360的"Live Arcade"上推出的《音乐方块 LIVE! Arcade》吧。

水口■以前就构想过《音乐方块》与网络的结合。我们想提供有偿下载的游戏，就像有偿下载音乐和影像那样简单。这种游戏的感觉非常相符现在这个时代的特征。

——生活方式也必须改变啊。

水口■是的。这种"生活方式的改变"，对我来说是非常重要的。制作怎样的游戏才能适合新的生活方式，是我每天都在考虑的问题。

——关于音乐与游戏的结合可以谈谈吗？

水口■世界上有喜欢游戏，也有喜欢音乐的人。但是两者间的接点似乎并不多，所以我相信音乐与游戏的结合会很有前途。

内海■玩家的感觉是难以捉摸的。有单纯喜欢游戏的；有重视音乐的；也有把音乐当作游戏装饰品的。我们的工作就是要满足各种不同玩家的需求。

——贵公司提供了不错的工作环境啊。

内海■感觉上是比较自由，大的公司应该没有这种条件。

内海州人 Q ENTERTAINMENT 董事长兼CEO(首席执行官)

■迪斯尼公司、美国索尼电脑娱乐公司（SCEA）、美国世嘉公司的董事。2003年10月和水口哲也一起成立Q ENTERTAINMENT。

水口哲也 Q ENTERTAINMENT 董事长兼CCO(首席文化官)

■日本大学艺术系毕业，曾任职于世嘉公司。参与制作过"世嘉拉力"系列、《太空频道5》、《REZ》、《音乐方块》等游戏。



——8月3日由BANDAI-NAMCO发卖，水口先生担任制作人的PSP版游戏《EVERY EXTEND EXTRA》，好像是发掘了大学生制作的免费电脑游戏。

水口■是的。我们公司一个开发人员直接去名古屋去见了那个大学生，然后决定的。

——贵公司给人的感觉是一个充满力量而且效率很高的公司。

内海■我和水口基本上都带着笔记本电脑，无论在哪都可以马上进入工作状态。

水口■其实我们已经着手了几个关于《音乐方块》的计划。比如谁都可以轻松娱乐的以世界市场为目标的《音乐方块MOBILE》、通过下载可以实现高清晰影像，加上5.1声道效果的《音乐方块LIVE》。当然PSP版的正统续作《音乐方块2》也在计划之中。

——《音乐方块2》将是怎样的一款作品呢？

水口■我们已经向世界上的很多艺术家发出参加制作的邀请，这将会是一款音乐和影像完美结合的作品。

——艺术家们的反应如何？

水口■我们邀请了20组左右，对方基本上都同意了。喜欢欧美音乐的玩家这回有的期待了，BLACK EYED PEAS（黑眼豆豆）、The Chemical Brothers、Fatboy Slim、Gwen Stefani、Hoobastank、New Order等都答应全力支持。还有，参与前作的大泽伸一先生也将会提供新的乐曲。

——真是豪华的大制作啊。

水口■照目前的情况来看，游戏的地位也确实在改变着。当初在制作《世嘉拉力》的时候，曾经向知名汽车公司请求，希望在游戏中使用某部汽车，结果遭到拒绝。但是给他们看了3D的CG演示，态度有所转变。相比之下，现在山内一典先生的《GT赛车》系列可真是太了不起了。音乐也是一样，音乐家们的态度也是在慢慢地改变。这样，我们就可以开辟新的道路了。

——由单纯的音乐益智游戏变成体验音乐乐趣的游戏。可以这么去理解《音乐方块2》吗？

水口■没错，这正是我们的开发目标。将音乐家们制作的音乐加上影像，再和游戏结合在一起，一定会非常精彩。

——这正好符合贵公司的"QUEST FOR THE FUTURE ENTERTAINMENT"这个信念，是想走在时代和文化的先端吗？

水口■可以说当初踏入游戏界时的梦想，正在快速地实现着。下载服务和网络的普及就是其中之一。也许10年后的孩子们会对他们的父亲曾经去游戏店买游戏，而感到好奇。

内海■我和水口经常谈论现代社会中的这种混合（HYBRID）现象。比如网络游戏，你说这是单纯的游戏吗？或者是一种网络交流？一种服务？其实这就是一种混合的娱乐。像博客一样，今后这种混合的新文化还会以各种形式出现。

水口■各种文化之间的联系越来越紧密，不断地融合着。游戏和音乐也借着这种浪潮，渐渐地融合，这样就会产生出新的事物。

——《九十九夜》就是和戏剧的一种融合吧。

水口■是的。比如在看CNN的新闻，画面中几乎同时出现各种股票价格、文字新闻等信息。如果是30年前的人突然看到这个画面，一定会产生混乱，但是我们的大脑已经变得同时可以处理各种各样的信息了。很多年轻人不是也在边约会边发短信吗（笑）。根据已经发生变化的大脑，所对应的新娱乐也会越来越多。不过娱乐的本质没有变，只要根据人们本能的需求，仍然可以开发出无数款大受欢迎的作品。

——一般的游戏开发者都是从游戏的角度来考虑，从时代的角度来考虑确实是很独特的想法。

水口■我很难将从其他游戏获得的灵感，放入自己开发的游戏中。基本上都是从外界获得灵感，来进行游戏开发的。

——不只是《音乐方块》系列，《GUNPEY-R》不是也在开发吗？

水口■其实，我正在制作音乐录影带。音乐可以剖析的层面太多了，填上歌词就变成了歌曲；强调节奏就可以变成舞曲。我们在制作《音乐方块2》时，考虑的是适合这款游戏的音乐和影像，所以我们也尝试了自己制作音乐。

——能具体谈谈吗？

内海■音乐和音乐录影带的制作是以水口为中心。音乐发表的媒介也就是通过电视或大众的音乐市场，这也是我们第一次从游戏界向音乐界进军。

——通过《音乐方块2》吗？

水口■是的。

——这说不定将会成为音乐流通的新途径……

内海■如果通过我们的参与，能实现新的流通方式，是件好事情。

水口■我们和各种艺术家进行创作上的接触，把擦出的火花传达给玩家。音乐的世界中有一种自然的风情，这是游戏世界中所不具备的。

——以前在水口先生开发《REZ》的时候，也听说过水口先生在音乐与游戏融合上的各种想法。现在是否正在发挥自己的才能呢？

内海■我觉得他做得很得心应手。

水口■但是我觉得目前还是远远不够，今后我仍然时刻准备着挑战其他领域。

内海■我们还有很多新的计划和挑战，现在还不能透露。但是相信很快就会陆续发表，敬请期待。

——非常感谢两位的合作。

编辑随笔

在采访中，水口先生曾说："就算是2个小时的电影，看5回也就不想再看了。但是我相信一定存在即使看100回也不能满足的东西，即使只是30分钟的影像。我的工作就是努力实现这样的娱乐。"水口哲也从SEGA时代开始，就是一个着眼未来的游戏开发者。他头脑中的各种构想，正随着科技的进步在一点一点地实现。以水口哲也为中心，在内海州人领导下的Q ENTERTAINMENT，也一直在履行着公司的基本理念。笔者可以强烈感到这个年轻公司隐藏着巨大的力量，也许将会对今后的游戏业界产生很大的影响，我们拭目以待。

7月30日

●据美联社报道，三名美籍男子于7月25日因“Xbox谋杀案”被判有罪。29岁的Troy Victorino伙同20岁的Michael Salas以及Jerone Hunter在2004年因一场和Xbox有关的争执用棒球棒杀死六人。目前陪审团正在决定判处三名男子终身监禁还是注射死刑。

●日前，国外的Engadget网站举办了一个PSP创作大赛，其内容就是鼓励玩家们用任何材料做出PSP的造型。（详细报道请见右侧）

●一位名为Hatrix的国外玩家近日自制了一款“NGC掌机”。该掌机完全是由NGC改装而成，高度为原主机的三分之二，目前他仍然在改造这款便携版NGC的高度和重量，力求将其变为NGC的一半高度。



↑玩家们自制的掌机现在已经遍及所有的家用主机了。

8月1日

●日本GDEX发表，将推出具备倾斜感应功能的游戏手柄产品“G-Pad Pro Gyroscopic Gamepad”。该产品将有PC版与PS2版两种款式，预定9月上旬于日本地区推出。（详细报道请见右侧）

●任天堂NDS的日本地区累计销售台数已于7月底正式突破1000万台。成为日本地区最快突破千万台销售量的游戏主机。（详细报道请见右侧）

●世嘉公司于7月28日在中国上海宣布将把《樱花大战》系列推向中国的网络市场。准备开发的项目主要包括《樱花大战玩家网站》、《花组方块对战》、《樱花大战MMO》。这次的游戏完全是针对中国市场而开发的。

●BANPRESTO发表，为了纪念“机战”15周年，将于8月11日推出纪念专辑，并于同日举办演唱会活动。（详细报道请见右侧）



↑以上四位在日本可是号称“动画歌曲演唱四天王”的!

8月3日

●SCE旗下负责制作《GT赛车》系列的子公司Polyphony Digital，于日前展开大规模征才活动，广泛聘请各类游戏制作人才。（详细报道请见右侧）

●日本网站PSPsoftware最近贴出了一则紧急通告，表示其发布的Devhook侵犯了SCE的版权，并已经收到了SCE的警告。从即日起，他们将删除所有已经发布的Devhook下载，以后也不会再发布更新版本。（详细报道请见右侧）

●PS2模拟器PCSX2的研发者近期发布了最新的进展报告。他在报告中表示，借助高性能的双核心处理器，PCSX2模拟器在模拟PS2游戏时的速度已经得到大幅度提升。PCSX2图像插件Zerogs的最新版本可以充分利用到多线程技术并且对单核心处理器用户也有性能上的提升。最新的0.92版PCSX2要求用户必须采用硬件支持PS2.0的显卡，最好是双核心处理器，而且该模拟器很快就会发布提供下载。

事件 日本专讯 SCE决心严查PSP破解 DevHook宣布停止发布

本刊讯　日本Devhook发布网站PSPsoftware最近贴出了一则紧急通告，表示其发布的Devhook侵犯了SCE的版权，并已经收到了SCE对其上传者Booster的警告。从即日起，他们将删除所有已经发布的Devhook下载，以后也不会再发布更新版本。

PSPsoftware刊登的通告内容大体如下：由于DevHook0.43fix中使用了SONY本身的reboot_1.50.bin，所以本站收到了来自于SCE的通知，表示对于DevHook0.43fix的上传者进行严重的警告。各位读者如有已经下载0.43fix并且保存和正在使用的，请不要再继续使用。我们已经删除本站的相关的文件，同时今后也不会公开任何有关DevHook的消息。

根据网站所述，SCE只是要求PSPsoftware停止Devhook的发布和关闭下载，并通过PSPsoftware警告上传者，即开发者Booster。然而Booster本人并没有直接收到来自SCE的警告。所以Booster仍然会有继续开发Devhook的可能，然后通过其它的网站来发布。

事件 日本专讯 机战系列将推出纪念专辑 众明星为其15周年献唱

本刊讯　BANPRESTO发表，为了纪念《超级机器人大战》15周年，将于8月11日推出纪念专辑《超级机器人大战 Original Generation ～15th Anniversary歌曲精选～》，并于同日举办演唱会活动。

这张歌曲精选是由制作人寺田贵信监修，收录了12首《机战》系列原创歌曲，除了出自以往系列的知名曲目之外，还加入了多首全新的歌曲。专辑由水木一郎、堀江美都子、影山广忍与MIQ等著名动画歌曲演唱者全新录制，并邀请JAM Project乐团的远藤正明、北谷洋、福山芳树参与由水木一郎作词的《机战》15周年纪念歌曲“Heart of steel”的合唱，以及知名乐手野村义男与是永功一等人担任吉他演奏。



↑相信很多机战饭们都会感兴趣吧。

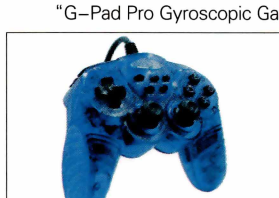
专辑发售当天晚间将于东京台场举办“Original Generation Live”现场演唱会，同样由专辑中的歌手们登台表演。该专辑预定价格为2800日元（含税）。

硬件 日本专讯 倾斜感应手柄率先推出 PS2也可利用此项功能

本刊讯　日本GDEX发表，将引进由eDimensional研发而且具备倾斜感应功能的游戏手柄产品“G-Pad Pro Gyroscopic Gamepad”。该产品将有PC版与PS2版两种款式，预定9月上旬于日本地区推出。

“G-Pad Pro Gyroscopic Gamepad”是款具备动态感测功能与力回馈震动的游戏手柄，提供与PS2 DS2控制器相同的十字键、双模拟摇杆、8个独立输入按钮、选择键、开始键，以及宏与功能设定键。该手柄的动态感测功能可侦测手柄前后左右倾斜的状态，倾斜的程度将对应到模拟摇杆扳动的程度上，玩家可以借此来替代原本模拟摇杆的操作，在所有支持模拟摇杆操作的PC或PS2游戏中以倾斜手柄的方式进行游戏，先一步体验PS3主机所具备的动态感测功能。

“G-Pad Pro Gyroscopic Gamepad”的这两款手柄预定于9月10日在日本地区推出，定价皆为7980日元(含税)。



←现在就用到倾斜感应系统，对目前的游戏来说可能早了点。

事件 国外专讯 国外举办PSP创意大赛 各色奇特掌机缤纷登场

本刊讯　日前，国外的Engadget网站举办了一个PSP创作大赛，其内容就是鼓励玩家们用任何材料做出PSP的造型。在经过了数日的报名参赛之后，目前已有百余款作品出炉。以下这些稀奇古怪的PSP分别是用意大利面、乐高积木、包装纸、巧克力、糖果、电子零件、饼干、面包、木板等材料制作出来的。尽管有的外形并不是很漂亮，但其中所体现的创造力却是我们不得不钦佩的。



特报 日本专讯 NDS日本销量突破千万 成为史上最速销售主机

本刊讯　据日本媒体的报道，任天堂NDS的日本地区累计销售台数已于7月底正式突破1000万台，是日本地区最快突破千万台销售量的游戏主机。

NDS于2004年底于日本地区推出以来，市场反应良好，销售量稳定增长，并于2005年底起呈现爆发性的热卖，每周销售台数由数万暴增为十几万乃至几十万，并因供不应求而数次造成大规模缺货。其在2005年12月底突破500万销量，2006年2月中旬即突破600万，任天堂并乘胜追击，于3月推出改良款式的NDS Lite主机，再度带起另一波热潮，累计销售台数于7月初突破900万，并于7月底突破1000万大关，从而造就了日本地区最快的主机销售速度纪录。

据任天堂2006年第1季的业绩报告，6月底NDS主机全球累计销售台数为2127万台，分别为日本924万台、北美590万台、欧洲与其它地区613万台，其中NDS Lite占415万台。

事件 日本专讯 SCE旗下公司开展大规模招聘 GT赛车系列将加大开发力度

本刊讯　SCE旗下负责制作《GT赛车(Gran Turismo)》系列的子公司Polyphony Digital，于日前展开大规模征才活动，广泛聘请各类游戏制作人才。



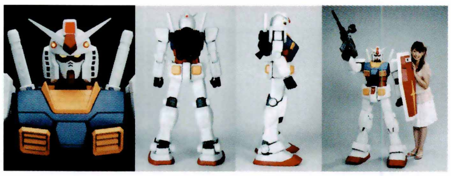
Polyphony Digital是SCE百分之百出资的子公司，由山内一典担任董事长，1998年成立至今专门负责制作《GT赛车》系列作品。本次他们在日本多家平面与网络媒体上刊登广告，展开大规模征才活动，广泛征求包括负责网络程序开发的网络工程师、负责游戏软件各种处理程序开发的软件工程师、负责游戏中赛道景观取材制作的景观设计师，以及负责公司内部计算机系统管理的系统管理人员等各方面的人才。目前他们主力研发的游戏为PS3的《GT赛车HD》，并正在进行PS2《GT赛车4 Online》的实验性运营。由本次征求人才可知Polyphony Digital将扩大制作团队的规模，并强化网络方面的开发能力，来应对PS3《GT赛车HD》网络支持与内容制作的需求。

PS2《GT赛车4 Online》的实验性运营预定8月31日结束，我国台湾省也有开放部分名额，相关服务的规划设计与实际营运的数据与经验，都将作为未来PS3《GT赛车》新作制作的参考。至于发表已久的PSP《GT赛车4便携版》，目前无任何进一步消息。

8月3日

●NVIDIA日前正式发表了外接式GPU产品“Quadro Plex 1000”。该产品的性能非常卓越，并且与主机的接驳方式也非常简便，在画面表现力上，电脑再次超越了家用机。（详细报道请见右侧）

●SEGA于8月3日对《VR战士5》实施了“Revision 1”的版本升级，针对部分游戏系统以及卡片功能进行调整改良。本次主要变更处包括摔技成立条件的调整、反击技成功时的动作修正，以及各角色的部分招式调整。另外还提供卡片保险与遗失补办等服务。



●日本BANDAI发表，将于12月推出超大尺寸高达模型产品。该模型高1.5米，重35公斤，定价35万日元（含税），限量1000台。这款1/12比例的高达模型除了接近真人身高外，各部分的构造也都力求写实。

8月5日

●法国Ubisoft于8月3日发表，将在任天堂Wii主机上市的时候，同步推出7款首发游戏作品，另外还透露了有多款Wii平台游戏正在开发当中的消息。（详细报道请见右侧）

●PS的经典动作冒险游戏《恶魔城 月下夜响曲》，不久将于Xbox360的XboxLive游乐场中现身。据KONAMI透露的信息，该版本完全是移植的PS版内容。

●日前，美国德克萨斯州地方法院受理了一起状告微软、任天堂侵权的案件。原告Anascape公司称这两家公司在主机手柄的设计上侵犯数项他们的专利技术，并要求得到巨额的赔偿。（详细报道请见右侧）

●KONAMI日前宣布将于PSP平台推出原创新作《寂静岭 起源（Silent Hill Origins）》，并公布了一系列原画设定稿。（详细报道请见右侧）

8月8日

●SCEA于日前更新了PS3官方网站的内容，并于常见问答（FAQ）中首次透露了PS3如何继承原有的PS与PS2记忆卡游戏存盘的相关事宜。（详细报道请见右侧）

●日前网络上突然出现了《恶魔猎人》电影版的剧照。据制作方Gaga Communications公司的发言人表示，该电影的预算成本大概为50亿日元，他们正与好莱坞的电影工作室、电影制作人及演员商谈有关电影制作的细节，相信在不久之后该片就能够和观众见面了。

●韩国SCEK为了给PSP《铁拳 黑暗复苏》造势，在首尔江南大路沿途12个公车站设置了大型的PSP模型。这些模型嵌在公车候车亭的透明看板当中，并以液晶屏幕反复播映游戏影片与画面的方式来进行宣传，吸引了许多候车民众驻足观看。



●美国索尼于8月7日发表，将推出具备无线网络与多媒体影音播放功能的个人网络多媒体行动通讯终端产品“mylo”。（详细报道请见右侧）

硬件 国外专讯 NVIDIA发表外接显卡系统 高昂售价造就梦幻级画面



本刊讯　NVIDIA于国际计算机图学代表性年度活动“SIGGRAPH 2006”中，正式发表了外接式SLI多重GPU产品“Quadro Plex 1000”系列视觉运算系统，以独立外接的方式，提供更具个性化搭配需求的3D绘图系统。

“Quadro Plex 1000”系列产品采用独立外接盒设计，通过专属的PCI-Expressx16总线接驳卡以及2米长外接电缆，来与经过兼容认证的PCI-Express PC系统连接。Quadro Plex 1000系统内部具备独立的520W电源供应器，以及多组PCI-Expressx16总线接头，可安装2张以GeForce7900（G71）显卡处理器为基础的QuadroFX系列显卡，以及Quadro G-Sync/SDI适配卡等附加子卡，提供SLI或QuadSLI等2或4颗QuadroGPU组态的3D视觉运算系统。

另外，Quadro Plex 1000可提供高达每秒70亿顶点、800亿像素的填充率，以及64XSLIFSAA的超高性能实时3D绘图处理能力，至此，未来的电脑游戏画面将再度超越PS3等家用机，不过价格也非常惊人。该产品预定9月推出，售价约17000到25000美元。

软件 日本专讯 PSP版《寂静岭》公布 故事起源真相将被揭开

本刊讯　KONAMI日前宣布将于PSP平台推出原创新作《寂静岭 起源（Silent Hill Origins）》，并公布了一系列原画设定稿。

《寂静岭 起源》是由Climax开发，首款于掌机上推出的系列作品，游戏的背景设定在《寂静岭》系列初代作之前，讲述寂静岭如何从一个寂静的小镇，转变为恐怖的邪恶据点。其主角是一个孤独的卡车司机，在某趟平凡无奇的行程中，意外被卷入寂静岭，独自面对反映了他混乱过去的错乱幻觉。主角必须在陷入毁灭之前逃离寂静岭，并解开长久困扰自己的幻觉背后的真相。

本作将针对PSP便携的特性来强化摄影机视点系统以及操控方式，提供更流畅的战斗与更自由的环境探索，并加入以往系列作中所未曾出现过的令人毛骨悚然的新视觉效果，以及可将敌人阻隔在房间外的“路障系统”等新要素。该作预定2007年冬季推出。



特报 美国专讯 游戏手柄侵权官司不断 微软任天堂也惹上麻烦

本刊讯　先前索尼的PS系震动手柄曾被指控侵犯了别人的知识产权，导致PS3手柄的震动功能直接被取消。而微软和任天堂在近日也遇到了和索尼类似的麻烦，而这次涉嫌侵权的技术就是“压力传感器”。

据国外媒体的报道，目前美国德克萨斯州的地区法院已经开始审理的这起案件，Anascape指控微软和任天堂侵犯了登记号为5999084的“可变电导系数传感器”专利。这份专利在1999年便由BradArmstrong申请登记了。该公司还指控他们侵犯了“游戏手柄附带模拟压力传感器”、“附带人造橡胶顶帽的可变电导系数传感器”、“附带模拟按钮的遥控器”、“附带超薄传感器的图形控制器”、“触觉回馈可变传感器”等专利。

这次的“侵权”似乎涉及了大部分手柄所具备的新技术，如果情况属实，Anascape公司将会从微软、任天堂那里获得巨额赔款。

软件 国外专讯 育碧发表7款Wii首发游戏 另有多款作品正在开发中

本刊讯　法国Ubisoft于8月3日发表，将在任天堂Wii主机上市的时候，同步推出7款首发游戏作品，另外还透露了有多款Wii平台游戏正在开发当中的消息。

自从任天堂发表Wii之后，Ubisoft就表现出了大力支持的态度，除了将多款原有系列作品搬上Wii之外，还特别替Wii的独特手柄开发了《赤钢》这款崭新的动作射击游戏。本次Ubisoft又再度宣布，将于任天堂Wii主机年底正式上市时，同步推出7款游戏，包括：《炽焰天使 二战英豪（Blazing Angels Squadrons of WWII）》、《孤岛惊魂》、《GT Pro系列》、《打猎季节（Open Season）》、《怪物四驱 世界巡回赛（Monster 4X4 World Circuit）》、《雷曼 疯狂兔子（Rayman Raving Rabbids）》、《赤钢（Red Steel）》。

除了发表上述7款与主机同步推出的首发游戏之外，Ubisoft还在发表资料中透露目前还有许多Wii平台的游戏正在开发当中，看来Ubisoft对任天堂的次世代创意相当感兴趣。

特报 美国专讯 PS3继承前代记忆方式公开 玩家需自行另购转接装置

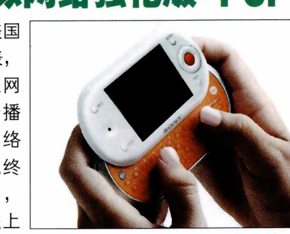
本刊讯　SCEA于日前更新了PS3官方网站的内容，并于常见问答（FAQ）中首次透露了PS3如何继承原有的PS与PS2记忆卡游戏存盘的相关事宜。

即将于11月上市的PS3主机，虽然具备PS与PS2游戏的向下兼容功能，但由于不具备兼容于PS与PS2记忆卡的连接端口，因此并无法直接使用之前的记忆卡。SCE官方曾于先前的访问中提到，PS3将使用CF、MS与SD记忆卡或硬盘的储存空间来模拟PS与PS2的记忆卡，但是对于既有PS与PS2记忆卡中的存盘如何转移到PS3上，则未曾有过肯定的答复。据本次PS3官方网站最新的说法，当玩家想要在PS3上使用PS与PS2记忆卡的存盘时，可以使用PS与PS2记忆卡转接装置，将记忆卡中的存档提取出来，并输入PS3硬盘中，即可提供在PS3上执行的PS与PS2游戏时使用。

不过目前SCE方面尚未放出记忆卡转接装置的详细信息，究竟是由SCE自行提供还是通过其它周边厂商推出还有待未来再公开。

硬件 美国专讯 索尼发布便携娱乐新产品 类似网络强化版“PSP”

本刊讯　美国索尼于8月7日发表，将推出具备无线网络与多媒体影音播放功能的个人网络多媒体行动通讯终端产品“mylo”，该产品支持无线上网、网页浏览、网络电话、影音播放等多样化的功能。



↑mylo的外形比GBA还要小巧许多。

“mylo”的名称取自“my life online”，配备有1GB闪存、2.4英寸320x240分辨率以及6万色液晶屏幕、滑盖式键盘、麦克风与MSDuo记忆卡插槽。其可通过Wi-Fi 802.11b无线网络来实现无线上网功能，并提供多种网络实时讯息与语音通讯软件。在多媒体功能方面，mylo可支持MP3、ATRAC、WMA等格式的音乐、MP4影片，以及JPEG、PNG、BMP格式的图片播放。不过其并不包括游戏功能。

mylo的尺寸为12.x23.9x63mm，重150克，使用3.7V 1200mAh的锂离子充电电池，在播放影片时，可连续运作8小时，进行网络语音通话时，则可连续运作3.5小时。该产品预定9月在北美地区推出，预估售价约350美元。



↑索尼在时尚感上总比别人出色。

年中特别报道

主机销量排行 软件销量TOP100 数字的谜局

不知不觉间，2006年已经过去一多半了。在这半年多的时间里，游戏界又发生了不少事情，其中值得我们回忆的有很多。曾几何时，许多拥有不同意见的朋友们就喜欢争论哪台主机比较好，哪个游戏比较受欢迎等等，大家喜欢坚持自己的观点，本来无可厚非，不过真要说到销量和商业利润问题，我们还是用事实来说话，让铁一般的数字来解释这半年来发生的一切吧。

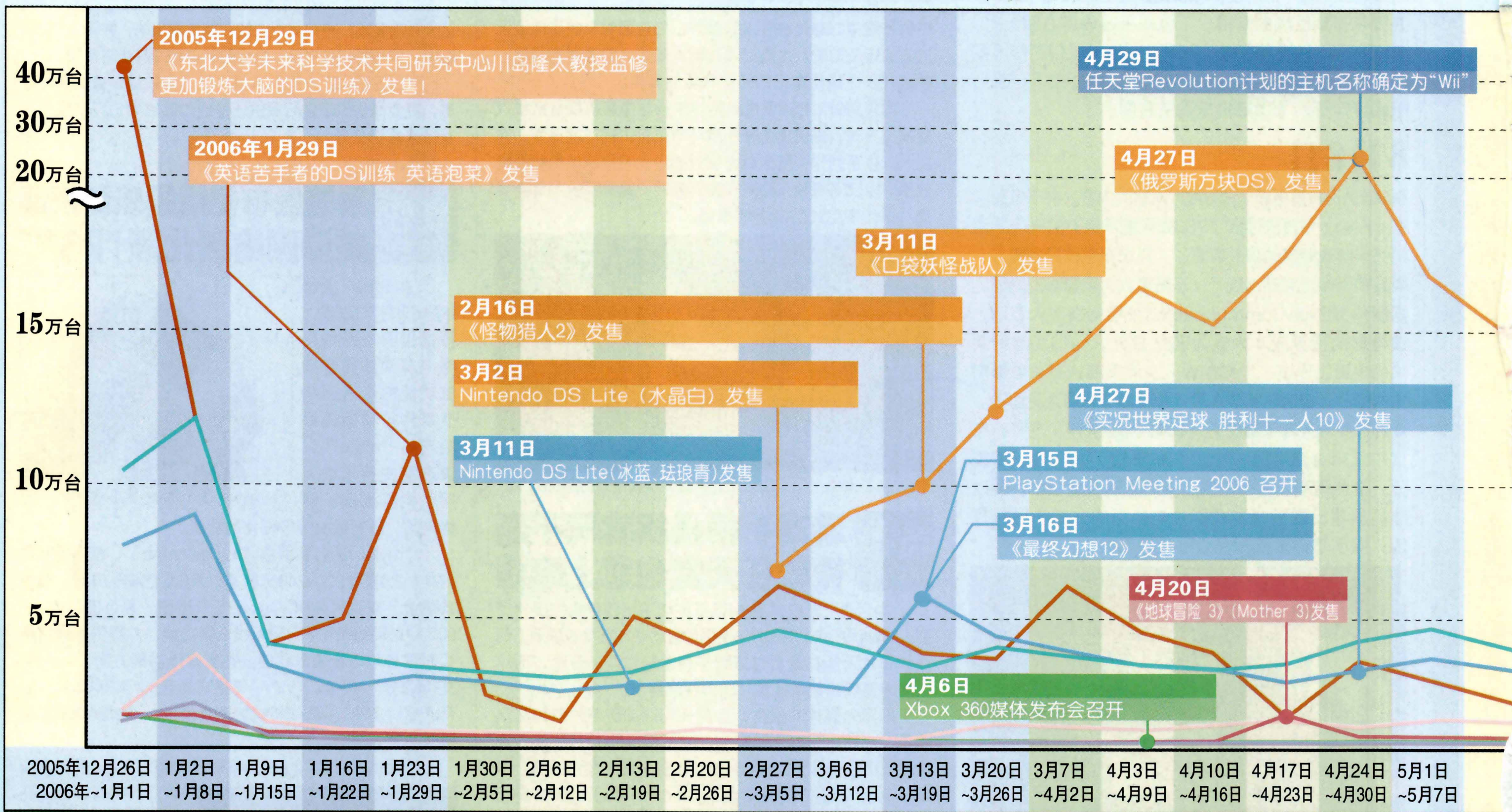
□文责/三问书屋

又一个火热的夏天到来了。在游戏业界爆出那么多惊人的消息之后，我们对2006年上半年各大主机软硬件的综合销售情况进行了总结，现在，就让数字来向大家说明一切吧！

首先，让我们来看一下硬件的销售情况。根据下面的图表，我们可以发现，自2005年下半年以来，NDS的销售数量一直维持在比较高的状态，直到现在，“DS旋风”仍然没有消退的迹象。从2005年12月到2006年6月，DS这半年来的总销量接近400万台（包括3月发售的NDS Lite）。现在DS在日本仍然处于供不应求的状态，想要购买这台主机的人还有很多没有拿到想要的货，所以该主机的热销势头将不会削弱。PSP半年的销量大约是100万左右，虽然不及NDS火热，但是就销售情况来看也是不错的。2006年上半年，游戏界的硬件市场主要以掌机支撑，这在以前是绝无仅有的。这种现象形成的原因主要有两个方面：首先，次世代电视主机大战尚未正式开始，Xbox360在日本走势不佳，PS3和Wii还没有动静，所以人们只好把目光集中在掌机上面。另外一方面，从去年到现在流行起来的健脑游戏像一阵风一样，许多人跟从这种消费趋势，你买我也买，在软件销量增加的同时，主机的销售也被带动了。这种热潮具有一定的持续性，而且能够吸引更多以前不玩游戏的消费者，不过这阵风究竟能持续到什么时候则不可知。在“脑锻炼”的热潮消退之后，掌机消费者的数量将回落到以前的水平，继续以青少年为主。不过任天堂马上就要推出《口袋妖怪钻石·珍珠》，所以下半年NDS的销售将不会遭遇低落的局面。

PSP的情况也比较乐观。一方面，SCEI为它制定的“多功能便携娱乐平台”路线能够使它受到时尚男女的关注，从而确保它的销量；另外在今年秋天，经过版本更新之后的PSP将具有PS模拟器的功能，届时将有许多经典游戏可以重新体会，PSP玩家们不会寂寞。





2006年上半年大事记

2005年12月29日■《更加锻炼大脑的DS训练》发售。该游戏和《英语泡菜》等游戏一起掀起了“大脑锻炼”旋风，直接带动了NDS的销量。

2006年3月2日、11日■任天堂开始发售改进后的主机NDS Lite。首先推出的是水晶白色，然后又推出了冰蓝和珐琅青等版本。在这两天，日本全国的游戏专卖店都出现了排队购买机器的情况。后来任天堂又公布了贵族粉和玉石黑两个版本，目前NDS Lite已经有5种颜色了。

3月15日■PlayStation Meeting 2006召开。SCEI宣布PS3将延期至2006年11月发售。

3月16日■PlayStation 2软件《最终幻想12》发售。和往常一样，这个系列的游戏一直很受关注，FF12在一周之内带动了PS2主机的销售。

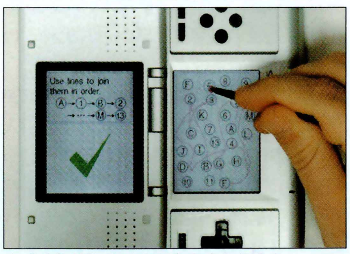
4月6日■Xbox 360媒体发布会召开。新任的Xbox事业本部长泉水敬公布了日版Xbox 360的软件阵容。

4月28日■任天堂次世代主机（代号Revolution）的名称正式确定为“Wii”，

2006 上半年销量统计

TOPIC 1 硬件市场由掌机唱主角

2006年上半年的主机销量和去年相比大约增加了180万台。这一增长在某种意义上说，完全依赖于NDS爆发式的狂热销售。今年NDS的销量约为130万台，而3月发售的NDS Lite的销量达到了约260万台，加在一起的销量近400万，可以说是近年来人气绝顶的主机。加上PSP和GBA等主机的销量，掌机销量占了今年主机总销量的84.4%，体现了压倒性的优势地位。

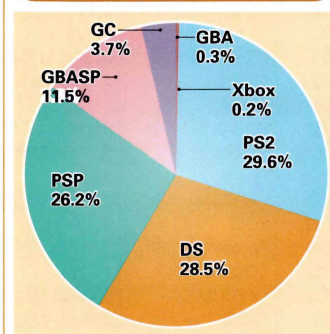


↑“脑锻炼”系列游戏在海外也很出名。

虽然说这种掌机游戏唱主角的现象在游戏界比较罕见，但实际上这也是玩家们自己的选择。毕竟NDS和PSP的机能都是很出色的，这两种主机都有自己的特色和发展方向，所以都应该受到关注。

再看一看电视游戏机的销售情况。PS2仍然是最引人注目的主机。自从2000年发售以来，经过6年的风雨，这台主机依然占据电视游戏主机的主流地位，今年上半年的销量超过80万。这与《最终幻想12》的发售的带动不无关系。从今年初开始，PS2的软件怒涛不断给玩家带来惊喜。像《怪物猎人2》、《战国无双2》、《最终幻想12》、《北欧战神传2》、《战国BASARA2》……许多系列作品的续作都表现出很高的水准，而《龙如》、《大神》这样的原创力作也显示了制作人的实力和PS2的能力。

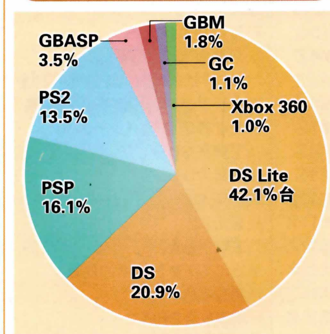
2005年上半年硬件销售比率



2005年上半年主机销售台数
434万3322台

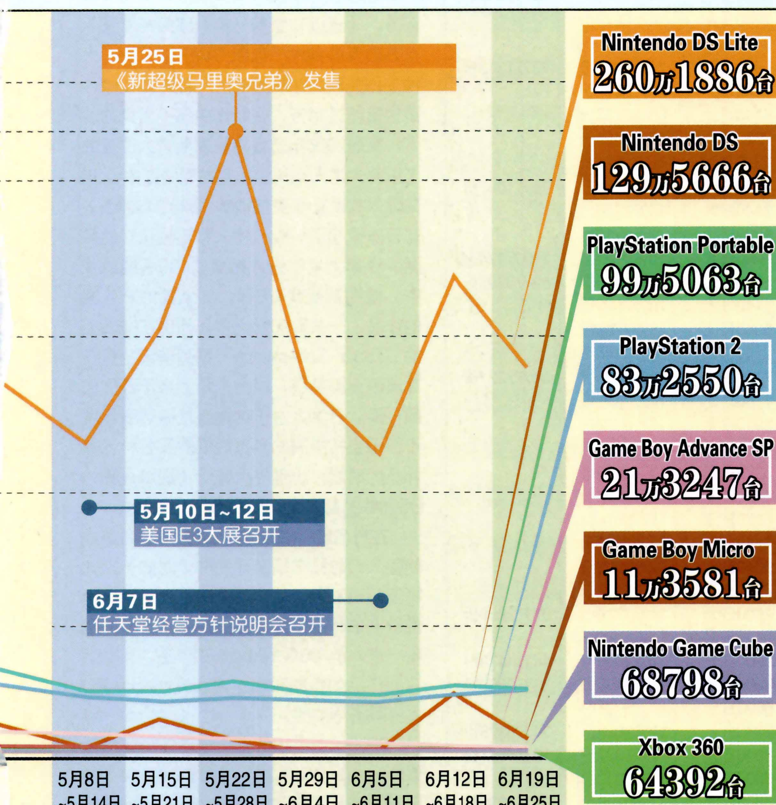
在2005年，PS2仍然占据家用机销售的主流地位。这一年大作频出，PS Two主机成为大部分玩家购买的机器。DS和PSP的销量接近，DS占有微弱优势。GBA仍然有一部分市场，它的惯性一直持续到2006年。

2006年上半年硬件销售比率



2006年上半年主机销售台数
618万5183台

2006年各大机种的市场份额发生了显著的变化。DS和DS Lite成了主要的卖点。PS2和PSP依靠惯性保持销量，GBM和GBASP的销量比去年减少。Xbox360的销量比去年的Xbox有所上升，但总体情况依然不佳。



该消息在任天堂官方网页上发表。

5月8日■SCEI称PS3将延期到11月发售。20G硬盘套装的主机价格为62790日元，60G套装目前为开放价格。

5月10~12日■一年一度的游戏大展E3（Electronic Entertainment Expo）在美国召开。Wii和PS3都提供了可试玩的软件。全世界的目光集中在这里。

6月7日■任天堂经营方针说明会召开，发言人宣布，Wii的具体规格将在9月发表。Wii与NDS联动的游戏《口袋妖怪 钻石/珍珠》的情报在本次会议上发表。

TOPIC 2 Nintendo DS 风潮依旧

2006年上半年，NDS在业界中心占据了主要地位。从3月发售的NDS Lite受到极大欢迎，在3个月之内销量突破200万，但是仍然处于一机难求的状态。针对这种情况，任天堂社长岩田聪在6月召开的经营方针发布会上声称：“从今年夏天开始，将保证每月200万—220万的供货量。”目前尚未入手NDS Lite的人，可以期待在今年夏天买到心仪的主机了。从2005年到今年上半年，日本玩家为之头痛不已的主机断货问题总算可以解决，各个游戏店也不会再摆出“高价回收”的牌子了。

Nintendo DS 累计销售量
约899万6000台
DS约639万4000台，DS Lite约260万2000台



TOPIC 3 关于XBOX360在日本的走势

作为次世代游戏机先头部队的Xbox 360，自从去年年底在日本发售以来，经过了半年的时间，到6月底，总销售量仅为14万6000台（2006年上半年销量为64392台），这台在欧美地区走红的主机在日本却陷入了胶着的苦战状态。



↑XBOX360在海外大红大紫，在日本却销量惨淡。

是什么让Xbox360在日本遭遇如此尴尬的境地？与欧美玩家热情的态度相比，日本玩家对于这台非本土主机的冷漠是造成这种情况的最主要原因。虽然发售已逾半年，但是Xbox360上依然少有日本风格的游戏出现，单纯移植以前的游戏是不会吸引太多人的，应该有更多的原创作品。

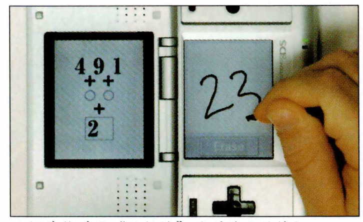
不过Xbox 360宣布对应“Xbox Live”的网络功能，今年又有强势软件《蓝龙》等游戏发售，这台主机在今年还是有机会发动反攻的。作为在次世代战争中抢先登陆的主机，Xbox360应该有更好的表现，毕竟它的机能也是很强劲且具有潜力的。

2006年上半年软件发售TOP100

第1名 东北大学未来科学技术共同研究中心 川岛隆太教授监修 更加锻炼大脑的DS训练

2005年5月19日发售的《东北大学未来科学技术共同研究中心 川岛隆太教授监修 锻炼大脑的DS训练》的续作。（好长的名字……）这个在中国被玩家们戏称为“脑白金”的智力锻炼游戏在日本的人气极高，本作的内容较前一代有更多进步，通过无线对战，支持2~16人联机。这个游戏把许多以前不玩游戏的中年上班族和老年人带到了DS的世界。

销量257万5265份



↑操作简单是“脑锻炼”系列游戏的特征。

↓川岛教授的名声借这个游戏传遍了世界。



名次	游戏名称	机种	厂商	发售日	售价	销量	累计销量
第2名	最终幻想12	PS2	SQUARE-ENIX	3月16日	8990日元	229万6003份	
第3名	新超级马里奥兄弟	DS	任天堂	5月25日	4800日元	179万7012份	
第4名	欢迎来到 动物之森	DS	任天堂	2005年11月23日	4800日元	175万6860份	292万6617份
第5名	北大学未来科学技术共同研究中心 川岛隆太教授监修 锻炼大脑的DS训练	DS	任天堂	2005年5月19日	2800日元	139万9993份	241万1334份
第6名	英语苦手者的训练游戏 英语泡菜	DS	任天堂	1月26日	3800日元	104万4691份	
第7名	实况世界足球 胜利十一人10	PS2	KONAMI	4月27日	7329日元	91万1078份	
第8名	马里奥赛车DS	DS	任天堂	2005年12月8日	4800日元	73万7075份	140万6650份
第9名	俄罗斯方块DS	DS	任天堂	4月27日	3800日元	64万7724份	
第10名	怪物猎人2	PS2	CAPCOM	2月16日	7329日元	56万7492份	
第11名	战国无双2	PS2	KOEI	2月24日	7140日元	55万9972份	
第12名	口袋妖怪战队	DS	Pokemon	3月23日	4800日元	54万5097份	
第13名	最终幻想7 塞伯拉斯的挽歌	PS2	SQUARE-ENIX	1月26日	8190日元	50万7998份	
第14名	怪物猎人Portable	PS2	CAPCOM	2005年12月1日	5040日元	41万6285份	65万0068份
第15名	马里奥&路易RPG2	DS	任天堂	2005年12月29日	4800日元	39万3775份	
第16名	脑力轻松教室	DS	任天堂	2005年6月30日	2800日元	39万0287份	126万5658份
第17名	王国之心2	PS2	SQUARE-ENIX	2005年12月22日	7770日元	38万9039份	112万6691份
第18名	地球冒险3	GBA	任天堂	4月20日	4800日元	33万8382份	
第19名	宠物鸡	DS	BANDAI MANCO	2005年9月15日	5040日元	32万9660份	110万0051份
第20名	新鬼武者 梦之黎明	PS2	CAPCOM	1月26日	7329日元	32万5872份	
第21名	任天狗	DS	任天堂	2005年4月21日	4800日元	31万9435份	128万5100份
第22名	北欧战神传2	PS2	SQUARE-ENIX	6月22日	8190日元	31万2887份	
第23名	勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可思议的迷宫	PS2	SQUARE-ENIX	4月20日	7140日元	29万3601份	
第24名	圣剑传说DS 玛娜之子	DS	SQUARE-ENIX	3月2日	5040日元	26万0377份	
第25名	谁都能玩的游戏大全	DS	任天堂	2005年11月3日	3800日元	24万1088份	54万2897份
第26名	职业球会创造 欧洲冠军杯	PS2	SEGA	3月28日	7140日元	24万0977份	
第27名	机动战士高达Climax UC	PS2	BANDAI NAMCO	3月2日7140日元	24万0846份	128万5100份	
第28名	口袋妖怪不可思议的迷宫 青之救助队	DS	Pokemon	2005年11月17日	4800日元	21万0433份	73万1813份
第29名	前线任务5 战争的伤痕	PS2	SQUARE-ENIX	2005年12月29日	7140日元	20万3060份	
第30名	皇牌空战ZERO 贝尔卡战争	PS2	BANDAI NAMCO	3月23日	7140日元	19万7713份	
第31名	实况力量棒球联赛	PS2	KONAMI	5月11日	7329日元	19万3461份	
第32名	幻想水浒传5	PS2	KONAMI	2月23日	7329日元	19万2297份	
第33名	口袋妖怪不可思议的迷宫 赤之救助队	GBA	Pokemon	2005年11月17日	4800日元	18万4197份	70万1681份
第34名	A.C.E 2	PS2	BANPRESTO	3月23日	7140日元	17万2718份	
第35名	超级马里奥足球	NGC	任天堂	1月19日	5800日元	17万2718份	
第36名	FC Mini 超级马里奥兄弟	GBA	任天堂	2004年2月14日	2100日元	16万0481份	119万4745份
第37名	洛克人EXE6	GBA	CAPCOM	2005年11月23日	5040日元	15万8176份	59万0295份
第38名	职业棒球精神3	PS2	KONAMI	4月6日	7140日元	15万2523份	
第39名	北欧战神传 蕾娜斯	PSP	SQUARE-ENIX	3月2日	5040日元	15万1798份	
第40名	魔界战记迪斯盖亚2	PS2	日本一	2月23日	7140日元	14万9148份	
第41名	NARUTO 火影忍者3	PS2	BANDAI NAMCO	2005年12月22日	7140日元	14万7875份	34万2227份
第42名	大神	PS2	CAPCOM	4月20日	7140日元	14万3377份	
第43名	实况世界足球 胜利十一人9 Bonus Pack	PS2	KONAMI	1月26日	2940日元	13万8512份	
第44名	传说的斯塔菲4	DS	任天堂	4月13日	4800日元	13万7072份	
第45名	实况力量棒球Portable	PSP	KONAMI	4月1日	5229日元	13万4023份	
第46名	真・三国无双4 帝国	PS2	KOEI	3月23日	4494日元	12万9324份	
第47名	必杀柏青哥系列 新世纪福音战士	PS2	D3 Publisher	6月8日	6279日元	12万8514份	
第48名	职业棒球 火热明星2006	PS2	KONAMI	4月6日	7140日元	12万6710份	
第45名	龙珠Z真武道会	PSP	BANDAI NAMCO	4月20日	5040日元	12万3903份	
第50名	.hack// G.U. Vol.1 再诞	PS2	BANDAI NAMCO	5月16日	7140日元	11万9481份	
第51名	触摸瓦里奥制造	DS	任天堂	2004年12月2日	4800日元	11万7724份	97万3289份
第52名	深渊传说	PS2	BANDAI NAMCO	2005年12月15日	7140日元	11万6240份	
第53名	马里奥派对7	NGC	任天堂	2005年11月10日	5800日元	11万4846份	44万4479份
第54名	史莱姆大冒险2 大战车与尾巴团	DS	SQUARE-ENIX	2005年12月1日	4990日元	11万4450份	29万0668份
第55名	摩托TT	PS2	SCEI	2月2日	6090日元	11万3775份	
第56名	龙如	PS2	SEGA	2005年12月8日	7140日元	11万2673份	34万5323份
第57名	东北大学未来科学技术共同研究中心 川岛隆太教授监修 脑力训练Portable	PSP	SEGA	2005年10月20日	2940日元	11万1322份	29万6521份
第58名	TALKMAN	PSP	SCEI	2005年11月17日	6090日元	11万0313份	
第59名	超级马里奥64DS	DS	任天堂	2004年12月2日	4800日元	11万0148份	92万4256份
第60名	Eye Shield 21	DS	任天堂	2月2日	4800日元	10万9909份	
第61名	大都技研公式柏青哥模拟 押忍！番长	PS2	大都技研	2005年11月2日	4410日元	10万8201份	
第62名	头文字D 街道舞台	PS2	SEGA	2月23日	5040日元	10万2775份	
第63名	龙珠Z舞空烈战	PSP	BANDAI NAMCO	2005年12月1日	5040日元	10万1746份	
第64名	最终幻想11 阿鲁多甘的秘宝 扩张资料片	PS2	SQUARE-ENIX	4月20日	4179日元	10万1429份	
第65名	桃太郎电铁15 五大怪物登场	PS2	HUDSON	1月26日	7140日元	10万0856份	
第66名	右脑之达人 爽解	DS	BANDAI NAMCO	2月9日	3990日元	95122份	
第67名	在世界尽头歌唱的少女	PS2	BANPRESTO	1月26日	7140日元	93578份	
第68名	BLEACH DS苍天驱动的命运	DS	SEGA	1月26日	5040日元	93183份	

从2006年上半年的软件销售的情况来看，我们可以发现入围游戏销量前5名的作品中，有4部是NDS的游戏。这也是促成DS热销局面的直接原因。其中占据前两位的《脑力DS训练》和《最终幻想12》，都突破了200万的大关。

在销量排行榜第6~第20名的作品中，PS2和PSP游戏比较突出。其中《怪物猎人P》是今年PSP游戏中销量最高的软件。MOTHER3继承了前两代的优秀风格，销量接近34万，是今年销量最大的GBA游戏，由此可见GBA虽然已经成为过时机种，但是软件销售的惯性不容小视。

在排名21~50位的游戏中，排在第36位的游戏《FC Mini超级马里奥兄弟》引人注目。在FC版发售21年之后的现在，这个复刻版游戏发售的时间也超过2年，依然有这样的销量，不得不说这部作品的人气是绝顶旺盛的。在创造了FC版500万销量的辉煌之后，GBA的FC Mini版销量也突破百万，《超级马里奥兄弟》成为两度进入百万殿堂的神作。而CLOVER制作的《大神》作为PS2的原创游戏，名列第42位，销售量超过14万，在新作中是不多见的。

高居2006年游戏销售龙头老大位置的《东北大学未来科学技术共同研究中心 川岛隆太教授监修 更加锻炼大脑的DS训练》在日本掀起了一股“使大脑年轻化”的风潮。今年上半年进入销量前100名的游戏中，健脑游戏就有6部，加上其他未入围的作品，一共有16部之多。而出在NDS上的“Touch Generations”系列使该主机在冷淡的业界热销，成为今年上半年最突出的一景。日本人对于这类游戏的热衷程度不亚于当初中国的老百姓们购买各种营养补品的时候，也难怪大家给《锻炼大脑的DS训练》起了个“脑白金”的绰号。

在排名50~100的游戏里，由著名游戏制作人名越稔洋领衔开发的《龙如》累计销量超过30万，在PS2原创游戏里属于销量较高的作品。第72位的《死或生4》是唯一进入前100名的Xbox360作品，实际上这部作品的标题和画面内容远比Xbox360本身具有吸引性。

2006年上半年的主机软硬件销售都依靠Nintendo DS的支持。NDS（含Lite）的销量比去年同期增加了约267万台，在硬件时常占有无可比拟的优势。

在软件市场，NDS拥有同样压倒性的存在感。2006年上半年的软件销售总量为3606万3000件，其中DS游戏为1570万2000件左右。DS软件在市场上占有的份额之大，令无数玩家为之脱帽。这台主机的辉煌期终于到来了。

第69名	NARUTO最强忍者大集结4	DS	TAKARA TOMY	4月27日	5040日元	92988份	
第70名	口袋妖怪 绿宝石	GBA	Pokemon	2004年9月16日	4800日元	91578份	
第71名	恶魔召唤师 葛叶雷道对超能兵团	PS2	ATLUS	3月2日	7140日元	90283份	
第72名	死或生4	XB360	TECMO	2005年12月29日	8190日元	89643份	
第73名	甲虫王者 通向伟大冠军之路	DS	SEGA	2005年12月8日	5040日元	89313份	
第74名	信长之野望 革新	PS2	KOEI	2月2日	9240日元	88946份	
第75名	DQ&FF in 富有街Portable	PSP	SQUARE-ENIX	5月25日	5040日元	88925份	
第76名	超级机器人大战MX Portable	PSP	BANPRESTO	2005年12月29日	5040日元	87342份	
第77名	王国之心 Final Mix（廉价版）	PS2	SQUARE-ENIX	2005年9月8日	2940日元	85625份	16万6334份
第78名	KAZUO数独	PSP	SCEI	4月27日	5040日元	84868份	
第79名	死魂曲2	PS2	SCEI	2月9日	7140日元	85457份	
第80名	最终幻想4 Advance	GBA	SQUARE-ENIX	2005年12月15日	5040日元	84868份	21万9016份
第81名	大众高尔夫Portable（廉价版）	PSP	SCEI	2005年11月17日	2940日元	83450份	13万6783份
第82名	罪恶工具XX Slash	PS2	SEGA	4月13日	5040日元	82897份	
第83名	大众高尔夫Portable（廉价版）	PSP	SCEI	2005年11月17日	2940日元	83450份	13万6783份
第84名	Jump明星大乱斗	DS	SEGA	4月13日	5040日元	79808份	
第85名	口袋妖怪管理员	DS	Pokemon	2005年12月20日	3800日元	78400份	
第86名	Puzzle系列之3数独	DS	HUDSON	3月23日	2940日元	77990份	
第87名	Mother 1+2（廉价版）	GBA	任天堂	2月2日	2940日元	82897份	
第88名	NARUTO激斗忍者大战4	NGC	TAKARA TOMY	2005年11月21日	7140日元	74658份	
第89名	汉字乐引辞典	DS	任天堂	4月13日	4800日元	73569份	
第90名	实战柏青哥必胜法！我的天空	PS2	SEGA	3月30日	3990日元	73430份	
第91名	恶魔猎人3 特别篇	PS2	CAPCOM	2月23日	3990日元	69935份	
第92名	王国之心（廉价版）	PS2	SQUARE-ENIX	2005年9月8日	2940日元	67468份	11万7176份
第93名	力量职业棒球8	DS	KONAMI	2005年12月1日	2940日元	66667份	12万2264份
第94名	青森传说	PS2	SCEI	1月12日	714日元	66244份	
第95名	牧场物语DS女生版	DS	Marvelous Interactive	2005年12月8日	5040日元	65745份	96364份
第96名	游戏王EX2006	GBA	KONAMI	2月23日	5229日元	65138份	
第97名	BLEACH~被放纵的野望	PS2	SCEI	2月16日	7140日元	63828份	
第98名	大众高尔夫4（廉价版）	PS2	SCEI	2005年11月2日	2800日元	63828份	10万2686份
第99名	数码怪兽物语	DS	BANDAI NAMCO	6月15日	5040日元	63815份	
第100名	合金装备3 生存	PS2	KONAMI	2005年12月22日	7329日元	60002份	13万3339份

2006年上半年的话题是DS，那么下半年呢？SCEI的PS3和任天堂的Wii即将发售，各大厂商对市场份额的争夺将进入混战的状态。Xbox360当然也不会干坐在那里，一定会有新的强势软件推出的。届时各大阵营的主机将向DS发动围剿攻势，下半年的主机霸权争夺战胜负尚无定论，我们也不能做出很具体的评价。

从各大主机软件销量的数字上来看，近年来由于业界不景气造成的销售疲软现象有所缓和。以前玩家们对某几个类型的游戏审美疲劳，现在游戏的种类多了，可供自由选择的对象也多了起来。和欧美玩家出手阔绰的风格相比，日本玩家在选择游戏方面显然要谨慎一些。日本人的游戏态度也要较欧美玩家认真。

由于价格低廉，《脑力DS训练》等游戏在众多非主流玩家中形成了大热卖的局面。更多的中老年日本人把这个游戏当成精神锻炼的“器材”，而不是单纯的游戏机，这也是这些消费者和一般玩家们的区别。从某种角度上看来，这种用游戏的方式“锻炼头脑”的行为，比单纯使用药物或营养品“补脑”要有效。如果国内经销保健品的商家们也试试这条路线，说不定赚的钱比卖葡萄糖水要多很多。

黎明前最后的黑暗？
第三只眼睛看日本游戏业近况



单单和2006年China Joy那嚣张的豪华、铺张的陈设和满眼大露背紧身裤的盛况相比，一直让人欣羡的日本游戏业现在似乎多少有点让人感觉羞涩——这还是和仅有43亿人民币市值的中国网游业相比。我们尽可以放纵自己去天马行空地想象一下，假若有朝一日中国的网游市值增长到了1000亿人民币-这恰好是日本目前游戏业的水平——那时的China Joy将会是何等的奢靡，而日本游戏业又将会是何等地相形见绌。

当然，我们并不认为在目前的环境下，中国游戏业在近期真会有这么大的飞跃。不过拿一个正在朝气勃勃上升中的市场，同一个日暮西山垂垂老矣的市场相比，这本身就有些不甚公平。虽然俗语有云：瘦死的骆驼比马大，按很多人的思维，日本现在依旧可以靠着偌大的市值自豪，但惯于危机意识的东瀛人士却开始纷纷哀叹游戏帝国最黑暗的时代已经来临。

2006年日本游戏市场的销售报告表似乎正在验证这一点：综观前100位销量的产品，做到100万份以上的只有六款，而且从第七位开始产品的销量便开始锐减，作为分水岭的第50位Hack只卖到12万份，第100位的冷饭“MGS3生存”更仅有6万份的销量——要知道这是在日本装机量超过2000万台的PS2上的大作冷饭啊！相较而言近乎完蛋的Xbox360上的DOA4也好歹挣了个72位近9万份的销量呢。从这个角度看，装机量似乎已经不再是决定游戏普及度的关键因素，这在游戏业之前的历史上是较为少见的情况。Console游戏开发商似乎无论怎么做都难以达到以前的高度，其困惑和窘迫可见一斑。



↑对于XBOX360在日本的未来走势，微软的事业负责人皮特·摩尔也一时很难说清。

另一个史无前例的结果，是历史上掌机游戏第一次在一个地区超过了家用游戏的普及量。Enterbrain发布的情报表明，2006年上半年度全日本掌机游戏的销量已经占据了整个日本游戏市场的57%，而且预计全年也将达到超50%的大多数。至于这一点更是已经在这个报告中表现得淋漓尽致：前六位超过100万的游戏产品中，除了第二位的FFXII算是电视游戏的硕果仅存以外，其他五位全部被任天堂的DS软件占据——就算我们把眼光扩充到前10位，DS也仍然以7:3的绝对优势胜出，这让不少业界分析师感到恍惚。

我并不想割裂地来评价任天堂和DS在日本大获全胜的案例，因为这实际上是不公平的，并且严重缺乏全局观念。不单单是在日本，我们把眼光放远一些就会发现，自从去年开始休闲网络游戏开始成为韩国和中国大陆的新时尚以后，任氏产品就已经成为那些韩国拷贝者们当仁不让的复制模版，而且此风因为其效果卓著而有着愈演愈烈的趋势。与此相似的，任氏之所以乐于孜孜不倦地在DS上复制自己昔日的名作并且大获成功，其主要原因也正是玩家完全休闲化的浪潮正在孕育而发——如果我们不能说涵盖全球的话，至少在亚洲的主要游戏地区，这已经是可以预见的近未来。

任天堂的游戏大多以纯粹的趣味来获得玩家的青睐，而这似乎正对休闲玩家的胃口。实际上我们可以看到，虽然“休闲玩家”这个概念由PS系主机的出现开始提出，但这个用户层真正成为一个明确的消费市场还是最近一年的事情。在PS系主机的时代，索尼仅仅把“休闲玩家”定义成“年轻的、喜爱影视作品”的用户来对待，以为大量电影化的CG就能够满足休闲玩家的胃口，这显然过于狭窄并且有失偏颇。

事实上，现在的休闲游戏玩家已经涵盖了各个年龄层和性别层，其兴趣爱好也各不相同，但随着生活的压力日益增大以及工作节奏的加快，他们都希望能够有一种简单方便的娱乐方式，愿意利用每天仅有的一点空闲时间来享受纯粹的快乐。所以他们不会去用艰难的关卡来折磨自己，也不会对声光特效过于在意。Console对于他们来说过于复杂也过“大”，便携式游戏机尤其是DS则正好符合他们的要求——这一点在大陆来说则是随处可见的中国式主机：PC。从一种消费层到另一种消费层的彻底转换是痛苦的，因为绝大多数不够敏感或者留恋于旧日情怀的开发商都很难在短时间进一步适应——更何况他们手边还有一个数千万装机量的诱惑在等待着。但事实已经越来越清楚，游戏完全休闲化将成为未来几年里的绝对主流，而这股风潮将由亚洲开始、从DS和网游开始，很快地影响全球。具有前瞻性的开发商已经做出了选择。

从这个角度来说，作为最新一代的Console主机PS3或许会是最不幸的，因为它很可能因为推出时间过晚而错过分食传统游戏业最后一杯羹的机会。相反的，Wii却很有可能因为适应了用户需求的变化而成为未来最受欢迎的游戏主机。在经过短暂的变革阵痛之后，游戏业——包括日本，但不单单是日本的新黎明即将到来，我们已经可以预见到不可抵挡的休闲游戏的魅力，同时也可以尽情期待任天堂涅磐重生时代的到来。

□文/特约撰稿人 王俊生

最期待TOP15

2006年第17期（统计时间2006年7月25日－8月6日）本期截至统计日期共收到有效选票876张

随着《战国BASARA2》的发售，玩家终于找到了久违的爽快感觉。游戏中的升级系统比较麻烦，正在苦战的玩家可以参考本期后面的热血攻略。本期的期待排行榜并没有太多的变化，PSP版《山脊赛车2》新规入榜，从目前公布的游戏画面来看，本作将会再一次成为证明PSP强大机能的游戏。

1位 最终幻想13

■PS3 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■发售日未定 ■价格未定



游戏中女主角使用的武器非常奇特，具有枪刀两用的功能，当然除了使用武器和敌人进行对决外，还有魔法攻击和非常新颖的近身格斗术。在本作的战斗中还可以进行视角的切换，多角度的画面切换能更给人电影般的动感效果。

前回1位,本次计票583。

2位 战神2

■PS2 ■SCEA ■动作冒险 ■2007年春 ■价格未定



本作将会和前作一样，有着大量的血腥、杀戮以及成人要素。制作小组也曾经表示，如果成人内容对表现游戏主题有帮助的话，他们就会毫不犹豫的采用。从目前得到的最新画面来看，本作的年龄限定应该会被定为17＋以上。

前回2位,本次计票542。

3位 口袋妖怪・钻石/珍珠

■NDS ■任天堂 ■角色扮演 ■2006.9.28 ■4800日元



游戏除了能与GBA连动外，还增加了新的舞台、和新的妖怪。以前剧场版或TV版中都未曾谋面的新妖怪——小卡比和玛犽拉，将会在游戏中登场。根据目前的情报可知，在作为新舞台的“真奥”地区，还生活着大量以前从未出现过的新妖怪。

前回3位,本次计票496。

4位 圣剑传说4

■PS2 ■SQUARE・ENIX ■动作角色扮演 ■2006年预定 ■价格未定



这是“圣剑”系列隔了10年之久才推出的正统续作，所以一定是抱定力挽狂澜的心态重出江湖。看来拥有极高期待的《圣剑传说4》也一定会有出头的一天。S-E打算把握PS2晚期的辉煌再创商机，也不失为明智之举。

前回4位,本次计票477。

5位 超级机器人大战OG

■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2006年预定 ■价格未定

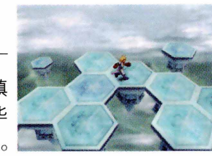


本作是BANPRESTO集合历代“机器人大战”系列中原创角色与世界观所制作的“机器人大战”最新作，除了在GBA上推出两款作品外，并推出卡通版作品。游戏的效果将是PS2平台上的“超级机器人大战”系列游戏的最高峰。

前回5位,本次计票436。

6位 宿命传说

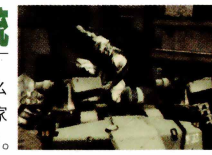
■PS2 ■NAMCO ■角色扮演 ■2006年冬预定 ■价格未定



本作借助PS2的强大机能，无论是游戏中的迷宫，还是城镇画面都实现了完全3D化表现。玩家可以领略前所未有的华丽“传说”，值得重新体验一下。 **前回6位,本次计票425。**

7位 合金装备 索利德4・爱国者之铳

■PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■2007年预定 ■价格未定



如果能用演示影像般的效果来表现“合金装备”的世界，那么正像小岛秀夫说过的那样，在PS3的强大机能驱使下，玩家将会领略到一个“真”的战场。 **前回7位,本次计票393。**

8位 最终幻想3

■NDS ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006.8.24 ■5980日元



这是FF3自发售以来的首度重新制作，不仅是一个2D到3D的变化，故事剧情、人物设定、战斗系统、影音表现等内容都将在NDS版中有大幅的强化。 **前回9位,本次计票370。**

9位 赛尔达传说・黎明公主

■Wii ■任天堂 ■动作角色扮演 ■2006年 ■价格未定



任天堂的大师宫本茂曾遗憾地表示，虽然是新主机Wii的游戏，但“赛尔达”在画面解像度上只对应标准的480P，而不是高解像度的720P或者1080P。 **前回8位,本次计票347。**

10位 恶魔猎人4

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定



本作的制作人小林裕幸表示，原本“恶魔猎人”系列只是《生化危机》系列开发中被搁置的一个企划案，后来经过重新设计以后形成了独立的游戏。 **前回11位,本次计票316。**

11位 梦幻之星・宇宙

■PS2 ■SEGA ■网络角色扮演 ■2006.8.31 ■7140日元



游戏中将准备有两个完整的模式：单人单机的动作冒险模式和多人在线模式。SEGA方面表示，单独冒险模式的流程将可能超过40小时。 **前回12位,本次计票298。**

12位 光环3

■XBOX360 ■微软 ■第一人称射击 ■2007年 ■价格未定



《光环2》曾狂卖640万套成为2004年卖座游戏亚军，让微软对“光环”系列信心大增，但不知画面华丽的3代能否挽救360在日本市场的危机。 **前回13位,本次计票253。**

13位 逆转裁判4

■NDS ■CAPCOM ■法庭冒险 ■2006年预定 ■价格未定



本作中有不少地方和前作有关联性，裁判长、亚内检察官等前作中登场过的角色也将在本作中登场。7年的岁月给他们带来了什么样的变化呢？ **前回14位,本次计票249。**

14位 最终幻想6

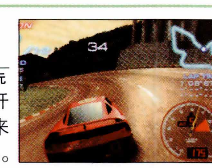
■GBA ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006年预定 ■价格未定



FF6史诗般宏大的世界观设定、性格鲜明的人物、荡气回肠的故事情节，再配以植松先生无与伦比的BGM，相信会打动每一位喜欢RPG的玩家。 **前回15位,本次计票233。**

15位 山脊赛车2

■PSP ■BANDAI-NAMCO ■赛车竞速 ■2006年9月14日 ■4999日元



前作号称已经将PSP的机能发挥到了极限，但从目前公布的开发中的画面来看，表现效果好像比前作还是略有提高。看来PSP还有大潜力可挖的。 **新上榜,本次计票215。**

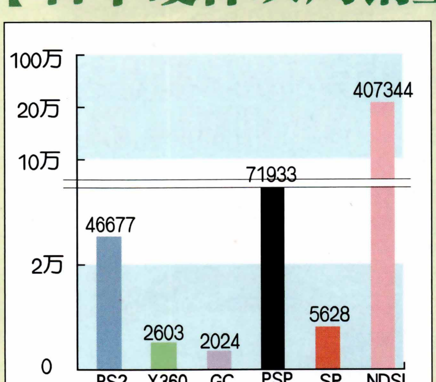
【榜评】近日，索尼全球开发总裁菲尔・哈里森在接受媒体采访时透露了PS3主机生产及游戏开发的近况。哈里森表示：“一切都进展顺利，我们正在稳步开展工作。从软件开发商的角度来说，我们已经提供了超过10000台的PS3开发硬件。众多第三方软件商都已经拿到了PS3最终规格的开发硬件，尽管操作系统方面还有需要完善的部分，但都不是什么大问题。”哈里森同时强调：“我们在E3上展出了比以往都丰富的PS3游戏试玩，这是一个好的信号。而且到目前为止，在美国已经有超过100部蓝光DVD电影上市了，绝大部分第三方厂商都保证将在战略上和技术上支持PS3。”哈里森总裁的一席话，无疑给期待PS3和FF13的玩家们注入了一剂强心针。也许真的过不了多久，FF13、MGS4的各种新情报就会大量放出，PS3的大作游戏也将会陆续出台，我们作为玩家拭目以待。

最流行TOP15

看来上期分析得比较正确，《异度传说3》终于上榜。编辑部的一名“异度”达人曾经扬言这款游戏的素质超过了FF12。也许这是个别编辑的一面之词，但是称其为一款优秀的大作RPG，绝不为过。同为RPG大作的《女神异闻录3》只获得了83票，无权进入TOP15，期待下期入榜。另外要说的就是7月27日刚刚发售的《战国BASARA2》，初登场便有了第13位的不错成绩。应该说，2代比前作从各方面都有了飞跃性的进步，无论是武将的通常技，还是固有技，都发挥到了前所未有的华丽程度。

1	**最终幻想12** ■PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元	计票:581
2	**实况世界足球·胜利十一人10** ■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.4.27 ■7140日元	计票:564
3	**北欧战神传2 · 希尔梅里亚** ■PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.6.22 ■8190日元	计票:519
4	**实况世界足球·胜利十一人9** ■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2005.8.4 ■7329日元	计票:488
5	**生化危机4** ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元	计票:453
6	**新 · 鬼武者 梦之黎明** ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.1.26 ■7329日元	计票:421
7	**恶魔城 · 黑暗的诅咒** ■PS2 ■KONAMI ■动作冒险 ■2005.11.24 ■7329日元	计票:419
8	**战国无双2** ■PS2 ■KOEI ■战略动作 ■2006.2.24 ■7140日元	计票:382
9	**超龙珠Z** ■PS2 ■BANDAI-NAMCO ■格斗游戏 ■2006.6.29 ■7140日元	计票:376
10	**盗墓者 · 传说** ■PS2 ■Eidos ■动作冒险 ■2006.4.7 ■39.99欧元	计票:361
11	**王国之心2** ■PS2 ■SQUARE · ENIX ■动作角色扮演 ■2005.12.22 ■7140日元	计票:323
12	**皇牌空战ZERO · 贝尔卡战争** ■PS2 ■NAMCO ■飞行射击 ■2006.3.23 ■7140日元	计票:305
13	**战国BASARA2** ■PS2 ■CAPCOM ■动作过关 ■2006.7.27 ■7329日元	计票:279
14	**大神** ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.4.20 ■7140日元	计票:251
15	**异度传说3** ■PS2 ■BANDAI-NAMCO ■角色扮演 ■2006.7.6 ■7140日元	计票:214

【日本硬件双周销量统计】



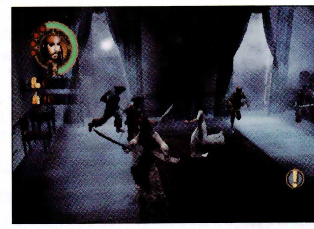
【榜评】本期变化最大的当属NDSL，两周40多万的销量比上期增长接近10万台。其中的原因除了《新超级马里奥兄弟》的流行以外，新色NDSL “NOBLE PINK” 的上市，也起到了关键性的作用。此外GC和PSP也有不同程度的涨幅，我们不难看出：日本的主机市场目前还是以次世代掌机为主，360想要翻身，应该比较困难。总的来说，在PS3和Wii推出之前，硬件销量应该不会出现太大变化。（本期统计时间：2006.7.10—2006.7.23）

英国家用机游戏周间排行榜

ENGLAND GAME SALES RANKING 2006.7.22—2006.7.29

排名	机种	游戏名	厂商/发售日	类型/价格
1位	PS2	汽车总动员	厂商：THQ 发售日：2006.7.14	类型：赛车游戏 价格：34.99英镑
2位	PS2	横行霸道 · 自由都市故事	厂商：Rockstar 发售日：2006.6.6	类型：动作冒险 价格：19.99美元
3位	NDS	新超级马里奥兄弟	厂商：任天堂 发售日：2006.6.30	类型：动作游戏 价格：29.99英镑
4位	PS2	加勒比海盗	厂商：Ubisoft 发售日：2006.7.14	类型：动作冒险 价格：29.99英镑
5位	NDS	锻炼大脑的DS训练	厂商：任天堂 发售日：2006.6.9	类型：益智游戏 价格：19.99英镑
6位	PSP	加勒比海盗	厂商：Buena Vista 发售日：2006.7.7	类型：动作冒险 价格：29.99英镑
7位	PS2	实况世界足球·胜利十一人9	厂商：KONAMI 发售日：2006.5.12	类型：体育竞技 价格：14.99英镑
8位	PS2	模拟人生2	厂商：EA 发售日：2005.11.4	类型：模拟养成 价格：14.99英镑
9位	PS2	2006 FIFA世界杯	厂商：EA 发售日：2006.4.28	类型：体育竞技 价格：29.99英镑
10位	PS2	篱笆墙外	厂商：Activision 发售日：2006.6.23	类型：动作冒险 价格：39.99英镑

【榜评】首先祝贺《汽车总动员》荣登榜首，作为一款卡通改编的游戏能有这样的成绩，在欧美地区并不奇怪。除了原作本身的影响力外，游戏本身的质量也是毋庸置疑的。此外，同类作品《篱笆墙外》虽然销量下滑，但也没有滑出TOP10。另外值得一提的是《加勒比海盗》，PS2版和PSP版一起上榜，电影题材游戏在欧美地区的人气度，由此可见一斑。最后希望红透半边天的《新超级马里奥兄弟》能再创佳绩。



↑《加勒比海盗》是一款多平台的游戏，除了动作和解谜以外，还加入了适当的RPG要素。

日本家用机软件两周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2006.7.10—2006.7.23

排名	游戏	销量
1位	NDS **新超级马里奥兄弟** ■任天堂 ■动作游戏 ■2006.5.25 ■4800日元	销量 266928
2位	PS2 **实况力量棒球13** ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.7.13 ■7329日元	销量 198109
3位	NDS **解说！DS料理讲座** ■任天堂 ■其他类型 ■2006.7.20 ■3800日元	销量 127795
4位	NDS **更锻炼大脑的DS训练** ■任天堂 ■益智游戏 ■2005.12.29 ■2800日元	销量 125595
5位	PS2 **女神异闻录3** ■ATLUS ■角色扮演 ■2006.7.13 ■7140日元	销量 117849
6位	NDS **锻炼大脑的DS训练** ■任天堂 ■益智游戏 ■2005.5.19 ■2800日元	销量 76808
7位	NDS **欢迎光临 动物之森** ■任天堂 ■模拟养成 ■2005.11.23 ■4800日元	销量 61476
8位	PS2 **捉猴啦 百万猴军** ■SCE ■动作游戏 ■2006.7.13 ■6090日元	销量 57828
9位	PS2 **格斗竞技场DON** ■BANDAI-NAMCO ■格斗游戏 ■2006.7.20 ■7140日元	销量 49576
10位	NDS **黑客计划 觉醒** ■任天堂 ■冒险解谜 ■2006.7.13 ■4800日元	销量 37537

【榜评】KONAMI的“实况力量棒球”系列一贯拥有很好的口碑，本期日本榜最引人注目的就是10天销量接近20万的系列最新作《实况力量棒球13》，上榜第1周曾冲到了No.1。不过两周下来的累计销量还是输给了《新超级马里奥兄弟》。看来NDS的普及程度和马里奥的人气，还真是高不可攀。其他新上榜的像《女神异闻录3》、《格斗竞技场DON》，本身游戏的素质就不低，应该说是个比较合理的销量。

■本期中国电玩榜奖品





Team NINJA为XBOX360开发的超人气游戏DOAX2将在前作基础上大幅强化。目前游戏的开发非常顺利，完成度为60%，预定今年冬天发售。

前作FANS将会梦想成真 南之岛天国顺利建设中

DEAD OR ALIVE XTREME 2

X360新作REPORT带您走入梦幻世界

本刊182期曾经以小篇幅介绍过这款备受期待的DOAX2，如今在Team NINJA的努力下，开发进度已经过半，9位女主角的所有泳装全部重新设计，大量全新要素陆续放出。本期将带给读者最新的游戏画面、内容全面的系统解析、以及DOA之父板垣伴信先生的特别专访。前作的FANS们，请睁大你们的眼睛仔细欣赏吧！

X360	本刊译名：死或生沙滩排球2			CERO
	TECMO	价格未定	2006年冬	
体育休闲	DVD-ROM	日版	人数未定	记忆容量未定

TECMO的DOAX系列中文被译为“死或生沙滩排球”。但是严格来讲，DOAX系列并不能称为体育竞技游戏，正如我们所知道的，沙滩排球在游戏中的分其实并不高，享受热带岛屿的美妙假期才是游戏的目的。

说到DOAX系列的原点DOA，那是一款拥有整10年历史，推出过4款正统作的格斗名作。游戏中众多以性感著称，充满个性的女性角色吸引了全世界大量的男性玩家。这也是DOA系列成功的根本原因。开发小组Team NINJA在板垣伴信的带领下，于2003年在XBOX平台推出了以DOA女性角色为主角的沙滩排球游戏，全称：死或生极限沙滩排球。应该说，这是一款完全面向DOA男性FANS的作品。游戏以热带岛屿为舞台，通过DOA女主角们的沙滩排球对决，以及各种MINI游戏来获取点数，从而购买超过300种的泳装和饰物。对DOA女性角色着迷的玩家再也不用去辛苦地搜集各种衣服，因为在DOAX中，他们可以轻松地得到视觉上的充分满足。

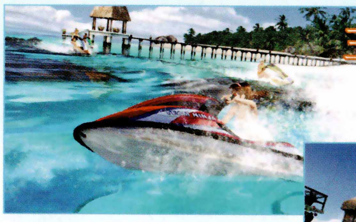
3年过去了，随着XBOX360的推出，DOAX的续作也即将在次世代主机上登场。借助XBOX360的强大机能，DOAX2将会展现出真正的天国。除了画面更加绚丽以外，游戏的内容也将是前作的两倍！沙滩排球部分的视角、操作等都进行了改良。通过简单地操作，可以体验更真实、更具动感的沙滩排球比赛。此外本作中新登场的主要游戏项目——摩托艇，也非常令人期待。通过左摇杆可以控制方向，右摇杆控制重心，可以简单实现海面飞跃和急速回转。

置身于炎炎夏日，也许可以挡得住阳光，却挡不住DOAX2的无穷魅力。



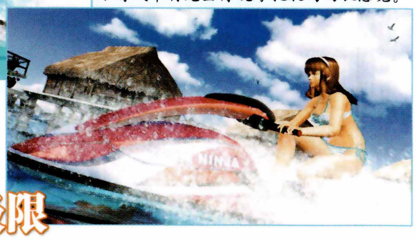
←沙滩排球的操作方法和前作基本一样，同时对应ON-LINE。

主要娱乐项目之 沙滩排球＋摩托艇



↓游戏中将完全再现摩托艇的驾驶感觉。

↑摩托艇本身有速度和级别之分，一共准备了20种不同的机体。



蔚蓝的海洋中 尽情体验速度极限

©TECMO,LTD.Team NINJA 2006

详解「DOAX2」的五个真实！
——直击制作人板垣伴信！沙滩排球的美丽之谜！

「DOAX2」真实之一 游戏系统将如何变化？

——真没想到现在已经可以试玩了。目前开发的进展如何？

板垣■目前进度是60%左右。游戏引擎方面除了排球以外，基本上都OK了。不过前作的很多东西都可以继续沿用，所以开发的进展很顺利。但是目前也到了突出续作的阶段，角色的泳装方面也在认真进行调整。还有由于玩家们的强烈期待，本作中将会出现大量描写性感的场面，本人认为这在本作中是非常重要的。还有角色的各种饰物也必须认真努力地制作。

——目前可以试玩的是本作中的各个部分，请谈谈关于本作中的最主要的休假模式（バカンスモード）。

板垣■基本上和前作没有变化。按照回合制，两个礼拜会有一次假期。但是假期中可以体验的事情却做了全新的设计。

——作为休假模式中的乐趣，是准备了很多"热带活动"（Tropical Activity）吗？

板垣■是的。可以通过在体育商店中买票来体验各种热带活动。当然沙滩排球和摩托艇是游戏一开始就可以体验的，而且是本作中的主要娱乐项目。游戏的初期，可以获得一艘摩托艇和一台老式照相机。娱乐项目主要是摩托艇、沙滩排球和拍照。各种其他的热带活动需要通过搜集点数（ザック）来获得。

——是一台老式的照相机吗？

板垣■是的。DOA4的时候采用的照相机，按照现实世界的时间推算，应该是大概2020年的未来型照相机。本作中的这台老式照相机按照同样方法推算，应该是上世纪70年代的产品，也就是说采用的是手动对焦（Manual Focus）方式。但是操作上很简单，如果不是太复杂的动态镜头，拍摄不用担心。

——但是这次公开的都是很复杂的动态画面，还有很多模糊的背景。

板垣■是的。所以一台便利的有自动对焦功能的照相机就显得十分重要了。游戏中的ZACK商店有卖各种照相机的，请玩家搜集点数（ザック）去购买（笑）。不过本作并不是以摄影为主，主题是畅游"南之岛"，更多的活动、更多的服装才是游戏的重点。

「DOAX2」真实之二 美丽的秘密是什么？

——在DOA4中已经感觉到DOA系列在画面上的进步，本作在画面上还会有什么突破吗？

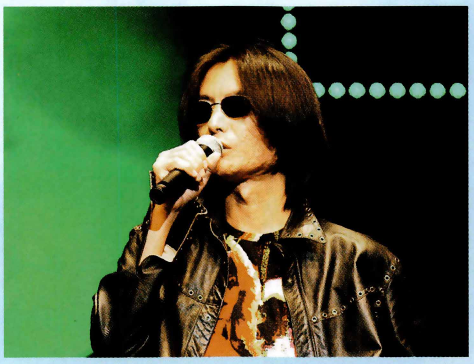
板垣■图像引擎已经更新，而且在绘图方法上也与以往有所不同。基本上我们以前的绘图方法是首先要"高彩度"，然后是不使用过度的对比渲染。这回在"高彩度"方面没有变化，但是会强调包含阴影的对比度，所以效果会很不一样。

——就是说，在人物角色的表现上将会是本系列中最有立体感的。

板垣■这款游戏要表现的是南国的夏日和女孩子们的存在感，所以在绘图方法上做了调整。

——画面的动态表现也很不错，胸部已经开始左右独立地摇晃了（笑）。

板垣■"摇晃"是必须要强化的（笑）。其实前作就是一款关于胸部的游戏，本作"摇晃"部分的程序，已经请主程序员重新编写了。说起来这部分的程序已经沿用了5年之久，新程序被Team NINJA内部称为"第三世代"，"摇晃"得很漂亮。关于细节的调整，是由我一点一点完成的（笑）。



↑DOA系列的制作人，Team NINJA的核心人物——板垣伴信。

——在E3上看到公开的预告片时，就让本人非常感动。

板垣■我们一直在XBOX平台开发游戏，在XBOX360上也工作了一年半，基本上没有遇到技术上的障碍。因为我们知道如何利用这台主机表现出美丽的画面。当然，这回有很多新的尝试，对我来说也是一种挑战。

「DOAX2」真实之三 关于"热带活动"

——请谈谈游戏中的热带活动，"蹦蹦游戏"（ぴょんぴょん）在本作中表现如何？

板垣■这是游戏中很重要的一项娱乐，本作中将会有更好的表现。前作中是通过感压按键方式来实现在游泳池中的游戏感觉，这次强化了操作感，并加入了各种的组合要素。4个按键对应4种颜色的气垫，通过正确按键使角色做出正确跳跃，可以赚取点数（ザック）。而且本作可以实现对战，总之游戏的时候，不要总是盯着角色看，否则很容易失败（笑）。

——请再谈谈大家都很喜欢的"平衡游戏"（ドンケツ）（笑）。

板垣■因为这个MINI游戏带有格斗的要素，从游戏性角度讲，也是最接近DOA4的MINI游戏（笑）。所以我们借用了DOA4的引擎，从角色的动感和操作感上，都有了明显的提高。

——"沙滩夺旗"（ビーチフラッグ）有一种单纯按键连打游戏的感觉啊！

板垣■只是通过连打也可以，但是找准时机按B起跳，可以更快地抢到旗子。当初本来想禁止连打系统，不过考虑到并不影响游戏整体的主题，况且游戏的重点不在于MINI游戏的难易，而是搜集各种服装。

——从E3的宣传影像中知道还有"水上拔河"和"水上滑行"等游戏，可以具体谈谈吗？

板垣■"水上拔河"与"平衡游戏"都是通过左摇杆就可以操作的游戏。"水上滑行"的部分，现在正在努力进行一些必要的调整。

——热带活动一共就这5种吧？

板垣■是的。此外，还可以通过在赌场获得点数（ザック），而且游戏中还有大量的全新要素。

「DOAX2」真实之四 关于摩托艇和排球

——游戏中的摩托艇可以多人竞技，也可以一人进行技巧性驾驶。板垣先生很重视游戏中的摩托艇吗？

板垣■其实现在还在开发中，正在努力突出水上的驾驶乐趣。摩托艇本身就十分有趣，游戏中无论加入怎样的规则，相信玩家们都会喜欢。目前正在进行驾驶技巧性的测试阶段，我本人也非常期待。

——游戏中的摩托艇不止一种，有什么区别吗？

板垣■有5种类4个级别的摩托艇。种类上分为速度型、技巧型等；级别基本就是在种类的基础上提升各项性能。将来在Xbox Live上的对战估计全是最高等级的摩托艇吧。

——就算只有摩托艇，也可以称得上是一款完整的游戏吧（笑）？

板垣■是啊！摩托艇部分的完成度非常高，目前凡是试玩过的人都这么认为。

——摩托艇是否会像前作的排球那样，根据角色的不同有性能上的差异？

板垣■最初是想这么设计，不过考虑到毕竟是驾驶摩托艇，机器本身性能上的区分更加重要。

——关于游戏中最重要的沙滩排球，前作这部分的完成度已经很高了，所以很关心本作是否有所改进？

板垣■其实有很多方面都改进了。前作中由于镜头对球的捕捉，造成了画面晃动得比较严重。本作中的镜头是以玩家阵营为中心，稳定性有很大提高。而且在通过Xbox Live对战时，视角都是各自独立的。

——内容方面有什么变化吗？

板垣■前作中有点像格斗游戏，牵制性太强了。本作中比较重视技术性，增加了连续性，更接近真实的比赛。

——可以具体谈谈连续性吗？

板垣■主要是提高了速度感。在对方进攻队员跑动之前，进行速攻，注重防守，突出了比赛整体的连续性。改变了前作主要通过进攻才能得分的系统，玩家可以体验更真实的速度型排球比赛。

「DOAX2」真实之五 泳装秀&垃圾箱系统

——关于人物的动作方面，本作一定是数量庞大吧。

板垣■今年的4月、5月、6月，一直在进行动作捕捉的工作。动作种类超过了170种，每个角色平均15种以上。本作中如果满足一定的条件，会启动可以互相模仿动作的"模仿系统"。就是说无论使用哪个角色进行游戏，都有可能实现170种动作。角色之间的组合动作，也需要满足一定的条件才可以看到，友好度是实现的关键。而且还存在隐藏动作，至于出现的条件，目前还没有决定（笑）。

——前作中很多动作出现的条件就很苛刻啊。

板垣■这回不会有那么复杂，请大家放心。对了，今天还有一项重大发表！……其实我们准备把ZACK岛变成"绿色岛屿"，决定废除"垃圾箱系统"（笑）。特别是外国的玩家对这种系统不太理解。所以这回游戏的世界将如同天堂一般，请大家一定努力将所有泳装搜集到手。平均一个角色完成游戏的时间大概需要20至30小时左右。游戏的过程中可以和别的角色交换泳装礼物，玩家完成一个角色再开始游戏时，游戏进度会骤然提高。而且完成游戏后还会得到某种奖励，所以希望玩家至少也完成两名角色啊（笑）！

——这回游戏世界真的成了玩家的天堂了。

板垣■前作由于存在"垃圾箱系统"，玩家即使花费100万点换来的泳装，也有可能被扔到垃圾箱里。游戏发卖之后，我们听到很多关于"垃圾箱系统"的反对意见。这回下定决心，不准备兜圈子，要把一个真正的天堂奉献给玩家。

——最后，关于发售日的问题。今年内一定会推出吧？

板垣■我们正在努力，让玩家在今年圣诞节玩到本作。秋天的TGS将预定展出试玩版，希望通过实际操作，使越来越多的人对XBOX360这台优秀主机产生兴趣。

详细介绍各种轻松上手的“热带游戏”

本作中为玩家准备了"蹦蹦游戏"（ぴょんぴょん）等5种"热带活动"（Tropical Activity）。玩家通过这些MINI游戏可以得到点数奖励，只不过奖励比沙滩排球和摩托艇略少，但是轻松上手的游戏性一定会使玩家乐此不疲。下面将挑选其中3项，向读者做详细的介绍。

ACTIVITY ONE——平衡游戏

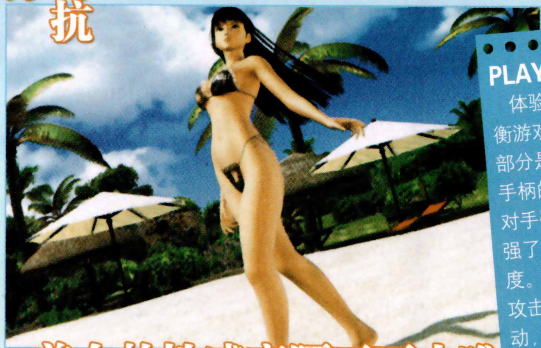
“平衡游戏”（ドンケツ）由两名角色参与，将充分考验DOA系列女主角的腰力和平衡力。首先在游泳池中放入一块气垫，两名角色背靠背站在上面。游戏开始后，玩家需要操纵角色用臀部向对方攻击，同时还要保持平衡。完全破坏对方的平衡，使其落入游泳池中，是游戏的目的。玩家在轻松之余，还可以赚取重要的点数。



←靠腰部、臀部的力量取得胜利的游戏规则虽然简单，但失败后的下场同样狼狈不堪。

天然美少女之平衡对抗
一览无余之完美身材





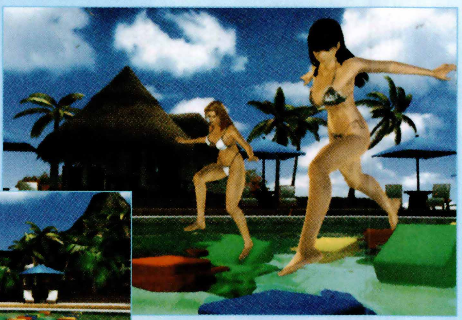
美女的性感蛮腰不可小瞧

PLAY IMPRESSION

体验了试玩版中的“平衡游戏”，最感到吃惊的部分是：游戏中可以通过手柄的右摇杆来躲避来自对手臀部的攻击，大大增强了游戏的紧张感和真实度。游戏中的操作分为强攻击、弱攻击、闪躲、移动，4种动作。

ACTIVITY TWO——蹦蹦游戏

前作大受好评的"蹦蹦游戏"（ぴょんぴょん）在本作中也会得到改良。游戏规则没有变化，还是以快速到达对岸为目标。这回的气垫在颜色上有所区分，必须根据颜色的种类快速选择按键。





↑集中精力、看准颜色，掌握按键的时机是游戏取胜的关键。

←以游泳池为比赛的场地，距离应该不会很长，但是踩着漂浮的垫子前进并不是件容易的事情。

根据颜色按键
蹦蹦游戏的进化
美女的对决



→作为本系列最主要竞技项目的沙滩排球，本作中也会在追求竞技真实性及操作感上大幅改良。

ACTIVITY THREE——沙滩夺旗

“沙滩夺旗”（ビ－チフラッグ）是一种单纯明快的娱乐项目。通过比赛开始的一声哨响，玩家必须按键连打，以比对手抢先拿到旗子为目标。虽然连打是取胜的方法，但是在连打过程中，看准时机按键起跳，也是取胜的关键。



↑美丽的忍者少女KASUMI和AYANE在沙滩上奔跑的姿态，真是令人心旷神怡。







极品美女极限运动会

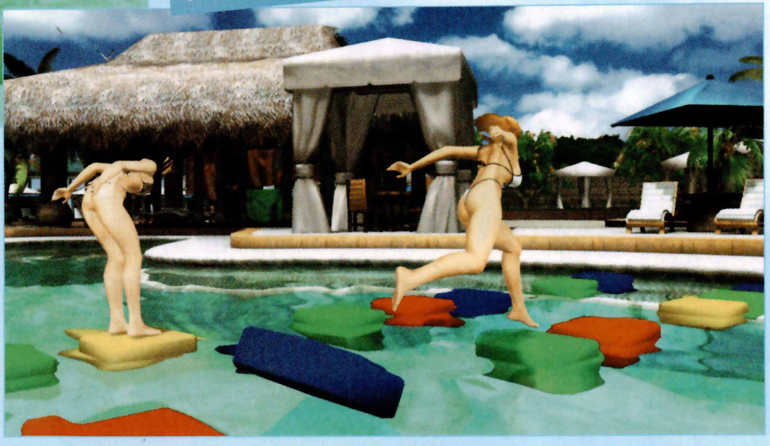


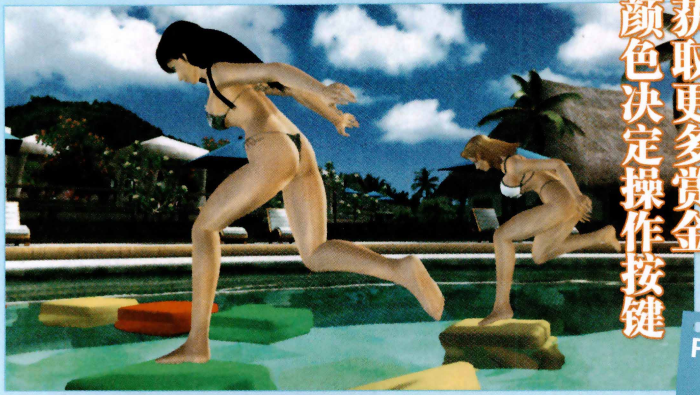
↑看准垫子的颜色非常关键，必须快速进行按键的判断，虽然是竞速项目，但还是先求稳，再求快。

PLAY IMPRESSION

本作中的“蹦蹦游戏”也在前作的基础上得到了进化。和主要游戏沙滩排球一样，按键时间的长短，在操作上会有不同的表现。而且本作的这一项目也加入了竞争对手，可以实现多人对战，大大提高了游戏的紧张感。试玩的时候，由于这回每块垫子都有不同的颜色，根据颜色不同判断按键的系统，让人颇不适应。不过玩了一会儿之后，就会感到游戏性提高带来的竞技快感。总之，“蹦蹦游戏”的完成度很高，即使长时间进行游戏，相信玩家也不会觉得厌烦。作为用来赚取点数的项目，是个不错的选择。

目标是获取更多赏金 垫子的颜色决定操作按键





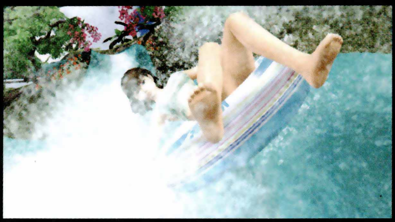
↑游戏中角色的泳装都经过重新设计。玩家在进行游戏的时候不妨欣赏一下身着靓丽泳装的格斗美少女们的矫健身姿。但如果看得入了迷，肯定会影响游戏的操控。本系列的制作人板垣伴信，就经常在游戏中因为看得过分投入而马失前蹄（笑）。

PLAY IMPRESSION

虽然可以说“沙滩夺旗”是一个单纯的连打按键游戏。但是如果在开始哨声吹响之前按键，就算是犯规抢跑，比赛就会失败。按B是跳跃捕捉，连打和跳跃的组合是游戏取胜的关键。实际操作了试玩版之后，发现游戏的竞技感觉很强，特别是连打的速度非常重要。如果玩家连打的速度太慢，则根本别想取胜。但是如果出了对应XBOX360的连射手柄，拿来玩这个“沙滩夺旗”，估计应该会是百战百胜吧。

其他热带活动的介绍

前面向读者们详细介绍了3种热带活动（MINI游戏），剩下"水上拔河"与"水上滑行"两种活动，目前还在开发中，没有提供试玩。水上滑行类似游乐园中的激流勇进，玩家操纵着角色，乘坐一只气垫在海面上高速滑行。水上拔河与平衡游戏一样，都是通过左摇杆就可以操作的游戏，是力量和平衡性的较量。估计根据角色力量上的差异，游戏的难度会有所不同。相信TINA一定是水上拔河项目的佼佼者。



↑速度感超群的水上滑行，将使玩家有全新的体验。



↑力量与平衡性的对决，将在水上拔河中实现。





↑在快要看到旗子时，找准时机按B键起跳，可以准确无误地拿到旗子。即使连打的速度稍逊，通过按键起跳仍然可能逆转胜利。

→拿到旗子后角色会出现各种胜利的姿势，相反失败方也会出现有趣的表现。

看准机会按B键起跳 以力取胜不如以巧制敌







将于今年冬天在南国岛屿拉开帷幕

装点游戏外包装的两大神兽登场

能够自由操纵时间与空间的超级强力口袋妖怪

就如同GBA版的《口袋妖怪 红/蓝宝石》游戏包装上有古拉顿和海皇牙、《口袋妖怪 绿宝石》游戏包装上有烈空座一样，本次在NDS上面发售的全新口袋妖怪大作的游戏外包装上，也以象征钻石的迪亚尔加和象征珍珠的帕尔其亚作为封面主题。



ポケットモンスター Pokémon ダイヤモンド

ポケットモンスター Pokémon パール

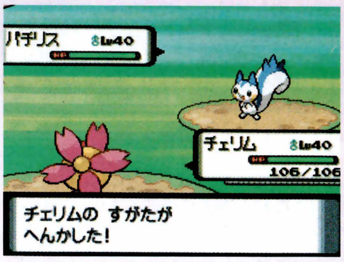
钻石和珍珠在宝石里分别代表了“究极的硬度”和“真正的圆”，而使用这两种宝石作为游戏主题的万众瞩目的口袋妖怪全新大作《口袋妖怪 钻石/珍珠》的发售日终于正式定为今年的9月28日。两款游戏将会同时登场，价格依然各是4800日元（含税）。以深奥地区（シンオウ地方）作为游戏的舞台、全新的口袋妖怪和新的冒险在等待着你。

面对即将到来的游戏发售日玩家们恐怕十分心动，对于全新的口袋妖怪大作FANS们肯定是激动不已了吧。这两款作品作为口袋妖怪系列最新作，不仅仅延续了前辈们的诸多特性和优点，还在很多方面拥有了创造性的进步。在软件竞争极为激烈的日本掌机市场上，这正是一款长生不老游戏的致胜法宝。

NDS	本刊译名:口袋妖怪 钻石/珍珠			CERO 審査予定
	任天堂	各4800日元	2006年9月28日	
角色扮演	卡带	日版	1人	记忆卡容量未定



←仅在钻石版中登场的珍奇口袋妖怪。



↑切姆利使用"日本晴"技能获得了盛开效果。

↓帕奇利斯擅长电气属性的攻击，对于水或飞行属性的敌人能发挥很大威力。





↑天气变为"日照强烈"状态就是盛开的瞬间。



→帕尔其亚是只在珍珠版中登场的怪物。

前胸闪耀着像钻石一样的结晶体，用它那强力无比的四肢站立在深奥的大地上。作为可以操纵时间的神，在深奥地区一直存在于神话故事中。



可以自由操纵时间的口袋妖怪

迪亚尔加

两肩有着像珍珠一样的结晶，威风凛凛。作为可以操纵空间的神，在深奥地区一直存在于神话故事中的超强口袋妖怪。与迪亚尔加的关系是?



可以自由操纵时间的口袋妖怪

帕尔其亚

分别代表着钻石和珍珠的两只谜之召唤兽的细节在近日得以公布！从迪亚尔加和帕尔其亚这两只全新口袋妖怪的外形来看，应该就是那传说中的珍稀口袋妖怪。它们与游戏的故事会有什么样的关系、在哪里能够遇见它们？现在就开始期待吧。

©2006 Pokémon.©1995-2006 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

任何人都没见过的口袋妖怪全新招数

在战斗中攻击对手，在地图上前进时破坏障碍物等等，口袋妖怪们会使用在冒险过程中必不可少的各种各样技能。这次选择了“钻石珍珠”中首次登场的新技能进行介绍，希望能有助于玩家了解游戏。

利用新技能效果



↑利用从未出现过的全新技能使战斗胜利。

波动弹(はどうだん)

波动怪物的路卡里奥能够使用的、隶属于格斗类的技能。通过蓄力后放出的波动能量弹能够对对手实现直接的伤害，在战斗中相当实用与常见的技能。如果对手的属性为普通系的话，此技能能够对敌人实现很大的伤害。



←拥有波动感知能力，不知其他口袋妖怪是否能使用。

自然的恩惠(しぜんのめぐみ)

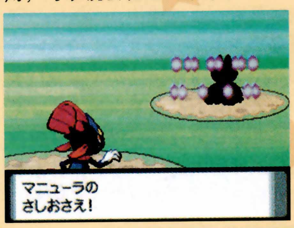
利用树果“木之实”的力量转化为伤害攻击对手。根据口袋妖怪所持的木之实种类不同，决定此招数的攻击种类和攻击威力。也就是说关于自然的恩惠这个技能的一切都是以木之实作为前提条件和决定因素的。



←通过变换木之实的种类能够对对手造成很大伤害。

没收(さしおさえ)

如果口袋妖怪被此招数命中，会陷入不能使用任何道具的状态，并且会持续一段时间。在这种状态下被限制的不光是对于战斗有很大帮助的道具，连“木之实”这种道具都会变得不能使用，可以说会相当的麻烦。



←不能够使用道具的状态，战斗的话就会安全的多吧？

保留招数(とっておき)

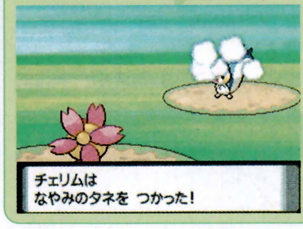
口袋妖怪把学会了的所有招数一次性全部使用出去，在战斗最初就可以使用的、非常特殊的招数。果然是不愧于“保留招数”这个名称，在战斗中一旦使用效果就会非常明显，应该会是使对手大吃一惊的招数。



←保留招数不能轻易用出，这回会产生什么效果呢？

烦恼之种(なやみのタネ)

根据对手的特性，使其变为“不眠”的状态。不管是拥有多么强力特性的对手，都可以使其变为“不眠”的状态。也许中了烦恼之种状态的话，会变得不再想睡觉了？妨碍对手利用睡眠来回复的招数，比较实用。



←「不眠」是拥有使对手不能够进行睡眠特性的招数。

十字猛毒(クロスポイズン)

就如同技能的名字一样，效果就是用毒属性对敌人进行十字攻击。不仅有对敌人的切割效果，同时还能使其陷入中毒状态。而且此招数对敌人进行会心一击的概率是相当的高，是新口袋妖怪多拉皮恩的招牌绝技。



←毒攻击+打击敌人弱点的强力连续攻击，伤害很大。

水喷射(アクアジェット)

用一种肉眼看不清楚的速度对对手进行快速突击，水属性的招数。与电光火石（でんこうせっか）和音速拳等招数一样，是一定能够先制攻击的。在只需一击就能够击倒敌人的情况下会变成非常重要的技能。



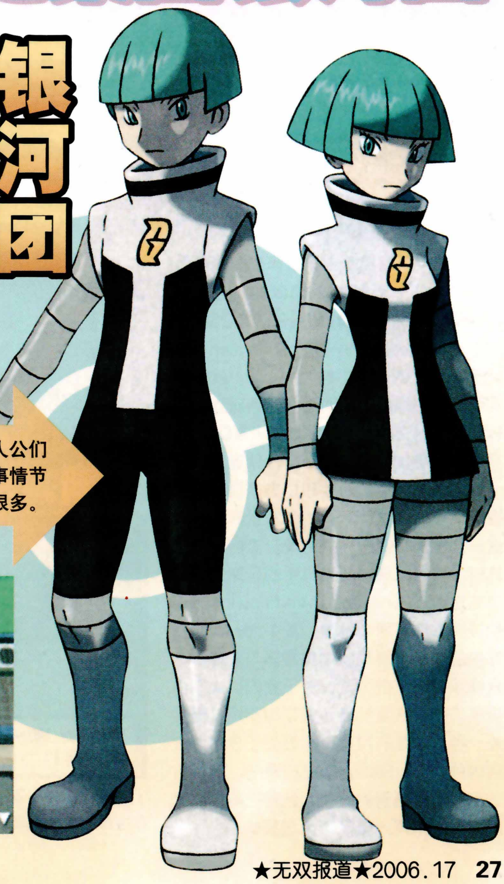
←双方都使用了先制攻击，先出手的会是速度快的一方。

深奥地区频繁登场的迷之集团银河团挡住了主角的去路

抢夺了教导员们的口袋妖怪，并且还对七窗（**ナナカマド**）博士的研究成果虎视眈眈的银河团。只要是为了达到自身的目的，不管是什么样的恶事都会染指。银河团曾经数次站在深奥地区冒险的主人公们一行人的面前，妨碍主人公们的行程。银河团的目的究竟是……？穿着机械化的服装，胸前闪闪发光的“G”徽章似乎就是银河团的标志。对于他们来说抢夺对手的口袋妖怪就像家常便饭一样普通，他们的目的究竟是什么呢？……谜团重重。难道说跟深奥地区只在神话中登场的传说中的口袋妖怪们之间有着什么样的关系么？银河团经常身处神秘建筑物当中，他们真正的目的就像他们的行踪一样神秘不可预测。



银河团



银河团在本作中是主人公们的竞争者与敌人，故事情节中与他们见面的机会很多。

就像家常便饭 抢夺口袋妖怪



↑抢夺别人的口袋妖怪，他们到底想用来做些什么？目前还是谜。



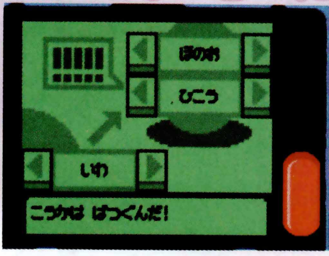
→银河团虽凶但博士也绝对不是好惹的。



在触摸屏幕上面可以自由自在地驾驭那白热化的战斗场面

钻石/珍珠里面，增加了许多利用了NDS机能的全新要素。其中之一就是全新的触摸式操作。特别是在战斗的时候，原本用按键操作的部分全部可以使用触摸屏幕进行直感操作，包括战斗和逃跑等等这些基本的指令、口袋妖怪使用的特殊招数、重要道具的使用、口袋妖怪的交替以及玩家或是口袋妖怪状态的确认等等这些方面都可以通过触摸屏幕来进行。比较过去的按键操作，新的触摸方式应该可以带给玩家许多新意。

触摸屏操作



←在战斗模式之外也有许多地方可以活用触摸屏幕操作。





←游戏中突然进入战斗后，战斗场景的画面会显示于NDS上方屏幕，而各种指令则全部在下屏。

口袋妖怪图鉴也将会利用上下屏来分开显示



↑在钻石/珍珠中有许多地方都将会活用NDS的触摸机能。

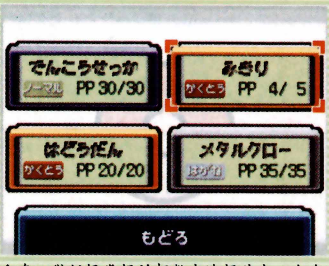
在DS的触摸屏幕上面使用触笔或手指来进行触摸点击吧

战斗



↑在战斗开始前，首先要选择己方进行什么样的行动。应该会是去战斗吧?

招数选择



↑在口袋妖怪掌握的招数中选择其中一个在战斗中使用，究竟选用哪个请深思。

使用道具



↑在主人公所持有的道具中选择其中一个在战斗中使用，可以进行分类选择。

选择口袋妖怪



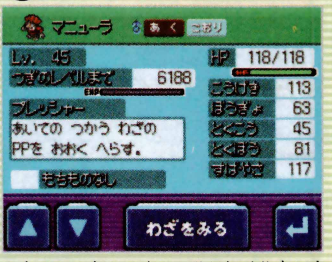
↑可以在携带的口袋妖怪中自由替换，针对对手属性选用对己方有力的妖怪吧。

交替



↑在此画面中选择实际要进行交替的口袋妖怪，一定要确认好状态及技能。

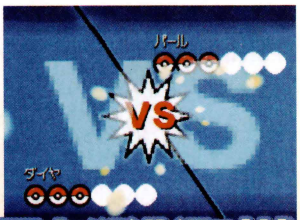
确认状态



↑在此画面中可以确认口袋妖怪的状态，究竟拥有怎么样的能力要确认。

利用任天堂提供的各种功能通信对战

游戏中玩家控制主人公来到口袋妖怪中心的地下，就能进入隐藏的口袋妖怪Wi-Fi俱乐部。而此时利用任天堂DS的机能之一，nintendo Wi-Fi connection（**ニンテンドーWi-Fiコネクション**）就可以实现与远距离的朋友们进行通信对战与口袋妖怪数据交换。而且通过任天堂DS的麦克风话筒更加可以与远距离的朋友们实现一边通话一边通信对战和口袋妖怪数据交换。口袋妖怪这个系列的游戏世界从未像这一作中那样宽广，等待着玩家们来亲自体验。使用互联网与世界中的玩家进行通信的机能——nintendo Wi-Fi connection的接续方法有两个种类。其中之一就是在家中的电脑上利用USB集线器与无限LAN网络组建起来的方法，对于我们广大国内玩家这种方法显然最为实际与实用；而另外一种方法是利用在一般设立于日本游戏店内的Wi-Fi Station来进行通信，这种方法虽然有其独到的好处，但对于咱们广大国内玩家来说无疑是不大现实的……



←与朋友在进行通信对战之前的画面如右图所示。

与朋友们进行对战



↑位于口袋妖怪中心地下的Wi-Fi俱乐部能够进行通信对战，无疑使游戏更加耐玩。

在友人记录簿上登陆

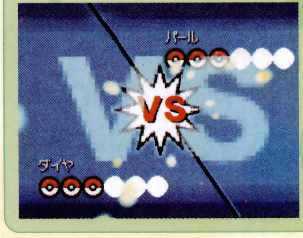
如果想要使用nintendo Wi-Fi connection的话，首先必须要在友人记录簿上面登录对方的友人号码作为前提条件。这种系统在至今为止的发售软件中大量应用，由于是很熟悉的系统，玩家们应该可以比较轻松的利用。在口袋妖怪中心既可以进行直接对战和口袋妖怪交换，也可以进行号码登录。只要登录过友人的号码，只需选择名字就可以进行通信。



←友人记录簿这件重要道具可以在口袋妖怪中心取得。

口袋妖怪的对战！

接续了nintendo Wi-Fi connection的话，是可以看到类似“待机中”的朋友的状态的。这时对这些处于待机状态的朋友发出对战的申请并得到同意的话就可以直接进入口袋妖怪战斗的模式。这种事在以往的所有作品中都还只是梦想，而在本作中终于得以实现，这就是与朋友们的远距离对战。而且在画面的右上方居然还有类似于携带电话信号的图标，用来表示接续的品质。



←昵称为「钻石」和「珍珠」两位玩家的对战，即将开始。



路卡里奥

在对战中口袋妖怪受到某些技能的影响会陷入畏缩或害怕的状态，但是路卡里奥拥有的特性不屈之心会让它在每次害怕的时候提升自身的速度。





叉尾浮鼬

叉尾浮鼬回转自己的尾巴，水属性的口袋妖怪。拥有在下雨的时候速度得到大幅度提升的特性。



音符鹦

音符鹦拥有的独特特性，当自己处于混乱状态时能很容易避开对手的攻击。



小卡比



玛狃拉

至今为止从来出现过的新特性

在深奥地区，可以发现许多从来没有见过的全新口袋妖怪。上面提到的小卡比、玛狃拉等口袋妖怪，大家曾经在其他地方见到过。在这里特别介绍3只只存在于"钻石/珍珠"里面的口袋妖怪，请大家务必关注它们的特性与技能。



←在深奥地区活动的众人用全新的口袋妖怪战斗。



外貌可爱的口袋妖怪

帕奇利斯

特征是超大的尾巴，一眼看去极为可爱，实际上拥有强力的电气招数，特性非常适合玩家冒险。



外形健康的口袋妖怪

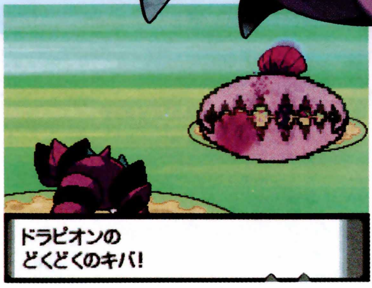
切姆利

切姆利平时都是这样的花蕾状态，看上去简直像是另一种口袋妖怪。一旦变为了"日照强烈"状态便会盛开，不仅能提升自身的实力，还对队友有一定程度的增强。



外貌凶恶的口袋妖怪

多拉皮恩



←同时拥有高攻击力和毒属性的招数，攻守兼备的招数在战斗中十分实用。

相比其他两只，这只口袋妖怪看起来凶猛的多。它尾部拥有剧毒的毒针，两只钳子也拥有能够轻易破坏汽车的威力，属于攻守兼备的口袋妖怪。

用口袋妖怪交换来完成图鉴?

与远距离的朋友来进行口袋妖怪交换!通过Wi-Fi connection，像这梦一样的事情也可以轻易办到了。不仅仅可以与靠近自己的朋友们进行一系列通信活动，通过Wi-Fi可以得到远距离的协助，通过交换来完成自己的口袋妖怪图鉴。自身是钻石版，就可以用路卡里奥来交换朋友珍珠版中的帕奇利斯，交换时候还可以很方便地确认对方口袋妖怪持有的技能与道具。



←细心照料其他玩家精心培育出的口袋妖怪吧。

用语音聊天室快乐地交流

利用图形聊天功能，可以轻松地用图形配合文字进行交流。但是在本作又加入了全新的语音聊天室机能，可以在和朋友聊天的同时进行对战游戏。简直就像是打着电话互相通话一样，经过NDS，彼此之间都能够听到对方的声音。至今为止恐怕很少有人能有这样形式的体验，通过本作就可以简单实现。通过Wi-Fi connection玩家在对战与交换的同时就可以语音聊天。



←激烈网络对战的同时语音聊天，比电话还有趣?



主人公的青梅竹马

竞争对手

右图这位少年是主人公青梅竹马的好朋友，同时也是不输给主人公的竞争对手。他也是为了取得口袋妖怪大赛的冠军和完成图鉴而踏上旅程，时常挑战主人公。



←与各种各样的口袋妖怪战斗，不断积累经验。



←活跃的性格，一头金发以及醒目的绿色围巾就是他的特征，数次向主角挑战。

幻想题材下诞生的反重力竞速游戏

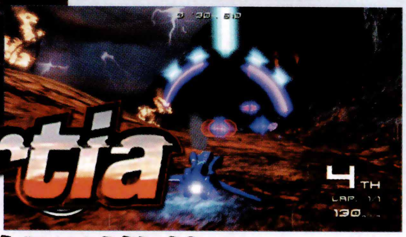
在大多玩家的印象中，“光荣”公司一直是SLG与无双类ACT游戏的代名词，但在“光荣”公司正式宣布加入PS3阵营后，在去年东京电玩展上的一款超幻想题材RAC游戏却吸引了众多玩家的目光。这款名为《致命惯性(Fatal Inertia)》的作品一改“光荣”公司古朴，严肃的游戏制作风格，玩家不仅可以在未来世界的各种环境赛道中驾驶多种反重力赛车进行激烈的竞速，更需要利用反重力赛车中可装备的各种武器进行射击，游戏集中多种要素为一身，画面效果与操作感俱佳。机体设定魅力十足，驾驶这样的车辆本身就是一种享受。





极速的追逐战 唯一的胜利者

→赛道阶段性通过这样的环形圈来确定名次。



←在环形圈通过之前，游戏的竞速场景几乎没有赛道界限。



←以大自然为比赛场景的这款作品充分发挥了PS3机能的强大，场景表现自然，充满美感。

打破传统竞速游戏的赛道规则传统 宽阔场景下实现更高自由度的混战

PS3	本刊译名 致命惯性			RP
	KOEI	未定	预计2006年11月发售	
幻想竞速	蓝光DVD	美版	未定	记忆卡容量未定

《致命惯性》采用了时下流行的超现实幻想题材，时代设定为距今并不遥远的公元23世纪。那时的人类普通的体育竞技项目已经不能满足他们的猎奇需求。为了追求更为丰厚的收视效益与更为强烈的感官刺激，这种全新的竞技项目“INTERTIA”得以诞生。车辆为全新反重力科技制作而成，速度可轻松达到了超过300公里/小时的时速。而这项运动唯一的胜利条件便是第一个冲过终点，其他一切非常手段都可以应用。因此，在游戏中玩家不仅需要提高赛车的马力以及更舒适的操控性，更需要强化反重力赛车的装甲并加装武器。在比赛中除了利用速度超过对手之外，如果攻击手法高超，是完全可以选择将竞赛途中的全部对手消灭而轻松冲过终点的。同样为了抵御游戏中对手车辆的高威力武器射击，玩家则必须为爱车配备高强度护甲。（游戏中的武器装备并不能直接对敌方机体射击，而多是放置固定位置进行拦截）游戏中造型独特的反重力赛车则是本作中的重点，游戏中不仅可选择的反重力车辆种类繁多，更可以对于车辆的各部分零件进行购买与换装，也可以对车辆的整体涂装与LOGO进行个性化设计。《致命惯性》中可购买零配件极为繁多，性能各异（其中也包括各种性能不同的攻击型武器）。就算同一类型的赛车，在不同的玩家改造之后所具备的操作性与制动特点将完全不同，最大程度的突出了玩家的个性化。



↑竞速时几近飞行，开创了全新的RAC类型。

四大车体类型划分反重力车辆突出性能

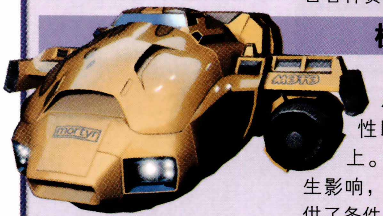
游戏中拥有大量不同造型，不同基础性能的车辆可供玩家选择，无论玩家您属于哪种驾驶风格都可以找到适合自己的赛车。虽然如此，游戏中从车辆的总体性能上区别，所有的车辆都可以划分成为四种车型，分别为“平衡型”“重装型”“高速型”以及“机动型”。以下便是四种车型中比较具代表性的模型展示以及介绍，从已经公布的数据来看，每种形态都有自己克敌制胜的优势能力。

泛用性极强的“平衡型”赛车



“平衡型”赛车为最适合初学者使用的赛车类型，与其他赛车相比各方面性能极为平均，但也同样没有极端突出的特点。游戏中这种类型的赛车造型也最贴近现在真实车辆的外形，为泛用性很强的车种，适合各种赛道的比赛。

横行无阻的“重量型”赛车



“重装型”赛车在最高速度以及加速度上都是最糟糕的，但是冲撞稳定性以及装弹量都是其他机体的两倍以上。在竞赛中普通的冲撞不会对操作产生影响，而弹药的充足也为消灭对手车辆提供了条件。

究极速度的“高速型”赛车

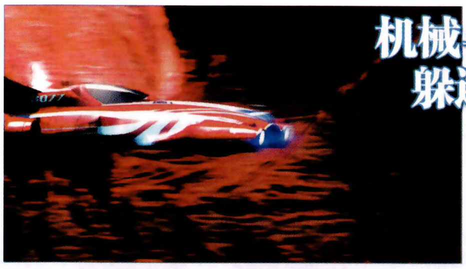


从外观上类似方程式赛车的造型便可以看出本类型赛车拥有最快的极限速度与最高的持续加速能力，虽然在直道上的速度具有压倒性优势，但在弯道技巧上则对玩家提出了最高要求，没有高水平的操作技巧则很难完成全程比赛，本车型弹药量很低。

弯道性能最佳的“机动型”赛车



造型类似飞行器一般的“机动型”赛车是本作全部赛车种类中转向控制以及瞬间加速度最强的车种，虽然最高速度较低（但比重量型要高），但由于其出色的弯道控制能力而适合复杂赛道驾驶。但本车型并不适合直道过多的地段。



机械与大自然 躲避与加速度

大自然场景的多样性注定了游戏中天然障碍物的不确定，游戏中除了要小心躲避敌人的武器进攻之外，类似山岩峭壁的天然屏障则更需要小心。



↑相比较大自然，车体显得那么渺小。



↓游戏中的比赛时间段不仅局限在白天，夜晚作战的大环境表现别具特色。

完全实现全天候作战

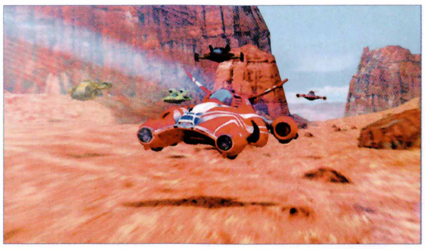
©koei.co.,ltd.All rights reserved



《致命惯性》中登场的赛车由于设定为利用反重力科技进行推进，所以以往普通RAC竞速游戏中不能表现的场景区域便全部可以作为游戏的赛道来进行设计。这种漂浮甚至类似与低空飞行一般的竞速赛车有着极为宽阔的赛道基础，玩家完全可以利用自己赛车的优势来拟定适合自己操作的行进路线来进行比赛，游戏的操作自由度极高，操作精密度却不低。宽阔的赛道场景也为游戏中更为激烈的高威力武器射击作战打好了基础。当在宽阔场景进行加速与行进路线选择时，锁定周围目标进行攻击与防御躲避反击则是本作中另一大亮点。

造型多样的反重力机体上演大自然生存战

也许之前发售的幻想题材RAC游戏中有与《致命惯性》相近的故事背景（如任氏制作的“F-ZERO”系列），但整体的操作设定框架却截然不同，这个被光荣公司称为‘Flying Combat Racing”的游戏类型打破了以往RAC类竞速游戏必须遵循的固定赛道惯例，“INTERTIA”运动依靠无重力系统并遵循物理法则，利用外界一切可以展现的大自然场景为场地进行竞速。而正因为自然场地的不可确定性，游戏中除了保证规定赛道的加速度以及弯道水准之外还可以充分利用自然场景中出现的树木，岩壁等自然障碍物来阻止对手的超越，竞技中的不确定性十分突出。与其他竞速游戏相同的是，玩家需要提前熟悉赛道的情况。



←竞速环境的宽阔甚至能够让车辆形成高低位置差。



←就算倾斜地段仍然可以通行。

遵循物理法则的定律 展现大自然场景之美



↑以这个视点来看游戏中的机体追逐，镜头感渲染特效突出，游戏将速度感表现得极为到位。



←环形圈所在的位置甚至可能出现在岩石峭壁之中。



灌木丛生突出躲避技巧 水下冒险感受特殊阻力

从地面场景上来说，游戏中出现了岩石峭壁层出不穷的山峦赛道。场景极为广阔，能够最大程度突出玩家驾驶自由度的沙漠赛道。也有灌木丛生，体现玩家利用自然障碍以及弯道综合驾驶能力的原始森林赛道。除了地面赛道之外，游戏还特别设计了水上赛道与水下竞速的场景，最大程度突出了竞速环境多样性的特点。让人惊喜的是，除了固定水平线竞速移动之外，玩家在特定赛道中还将出现水平跨度极大，需要利用赛车的反重力特性进行大位置环境漂移的游戏设定。

令玩家充满幻想的高质量创新之作

本作之所以打破了光荣公司一贯的古朴制作风格，原因在于作品为制作《无双》系列的超级制作小组“ω-Force”与进行主力游戏开发的海外法人光荣加拿大分公司共同推出的游戏。在刚刚召开的光荣公司记者招待会上，发言人重点说明了本作是一款对应欧美文化主题的全新游戏类型，游戏将运用PS3强大的演算能力，实现遵循物理引擎的即时对抗型竞技游戏。游戏根据玩家的需求，装载了多种多样的游戏模式以及竞赛类型。有通过季节参加竞赛，使用获得的奖金升级改造机体，也有追逐排名的模式，以及在各种规则下竞技的对抗模式等等。游戏中场景真实再现了美丽的大自然，竞技场景广阔，操作者甚至能够实现在水面甚至水下竞技的全新体验。相信这款作品定能成为PS3首批软件中的精品。



↑新闻发布会上，众多游戏媒体都对本作充满兴趣。

光明力量系列新风轻吹来……

“光明力量”已经是SEGA旗下招牌游戏之一，无论在我国还是在日本都得到了很多玩家的支持，本作也是最近SEGA发布的“光明力量系列计划”之一。

□文/雪飞



Shining Force EXA

シャイニング·フォース イクサ

PS2	本刊译名：光明力量EXA			CERO 審査予定
	SEGA	价格未定	发售日未定	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	记忆卡容量未定

继已经公开的光明之风之后，SEGA公布了正在制作中的本作。本作是2005年发售的《新光明力量》的后继作品，战斗系统、主人公的成长系统、基本游戏系统等都继承了前部作品，但同时增加了大量的新要素，其中最为重要的则是要塞系统。游戏的制作人也是担任同作制作人的下里阳一，在后面的访谈中，制作总监下里阳一介绍了本作比较详细的资料，请本系列的FANS们千万不要错过。



彻底贯彻决定的热血少年

西利露 CV/桑岛法子（くわしまほうこ）

出身诺斯瓦路多帝国，不仅是意志力强，而且很有正义感和责任心。虽然不善长表达自己的感情，但其实是个非常温柔善良的少女。



温柔善良美丽的正义使者

特玛 CV/朴璐美（ぱくろみ）

出身于山岳地带，但居无定所辗转各地。虽然非常开朗乐天，但其实是一个正义感极强的热血汉。遇到危险时，在考虑之前身体便已行动。

赏心悦目华丽战，个性敌人齐聚集 特色人物来相会，光明世界共前进

本作的舞台是人类与多种族并存的幻想世界。在诺斯瓦路多帝国和菲亚朗多两个国家的战斗中，主人公们进行了各种各样的冒险。游戏的主人公是一对年轻的少男少女，在旅途中会遇到很多新伙伴加入。游戏中的敌人也个性十足，每类敌人都有各自的特点，玩家必须针对其弱点选择有效的攻击手段，才能顺利完成整个游戏。此外还需要注意的是，有些敌人虽然级别并不是很高，但是却绝对不能轻视。游戏的画面相当精致，以绿色为主调的美丽世界让人心旷神怡，虽然战斗紧张激烈，但是却可以使玩家从视觉上便能得到享受。在刚刚公布光明之风时，玩家本以为是登陆次世代主机的作品，许多对光明系列狂热的玩家已经做好了思想准备，安静地等候着次世代主机上市，但让大家意外的是该作登陆的是PS2平台，而本作则继续登陆PS2平台，看来SEGA计划把PS2机能发挥到极致，用光明力量系列为PS2主机带来最后的辉煌。

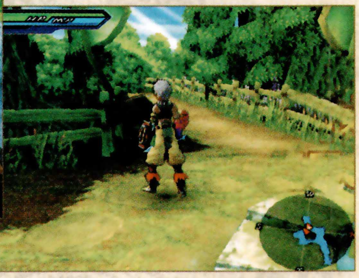


↑自然美景尽收眼底。

美丽世界疯狂冒险！个性敌人五花八门！

本作的一大特色就是敌人的种类与造型，在游戏中不但出现了各种各样的敌人，而且还有些敌人要比主人公的体积大上很多倍，从气势上便震慑住对手。由于是多种族的幻想世界，因此在游戏中还会出现各种各样的生物！





↑随着故事的进行，玩家还会遇到新同伴，玩家可以选择让他们参加战斗或是留守。

©SEGA



前进道路多坎坷 巨大炮台一夫当关

←在游戏中不但有身材巨大的敌人，连炮台也会在战斗中出现，玩家必须注意这些敌人的攻击方式，做出正确的判断。



→超级魁梧的敌人出现在玩家面前，不知该如何应对？屏幕右下的小地图显示出玩家所在的位置，就算在战斗中不断奔跑，玩家也不会迷失方向。

自然美景请欣赏 美丽小村宁静安详



→在村镇中玩家可以购买物品，做好准备后再出发。



特玛陪伴西利露，步步为营缓前行！寻求这个世界的真理！



←本作中的要塞内部相当庞大，会让玩家大吃一惊。在要塞内部还有各种各样的设施，在整个游戏中相当重要。

光明世界蕴藏力量，携手并肩踏上旅途！

真实的EXA

——这次发表的光明力量EXA（以下简称EXA）在系列中处于什么位置？

下里■本作是2005年发售的《新光明力量》的后续作品，继续采用前作中大受好评的战斗系统和育成系统，此外还增添了大量新要素。



↑狂野冒险系列知名制作人下里阳一。

两大新要素

——新要素是什么呢？

下里■EXA中增添的最重要的新要素有两个，首先是要塞系统，以前在光明力量系列中有"本阵"的概念，要塞则是将这一概念大幅度发展。在要塞内部可以进行主人公的育成，甚至还能提升要塞的等级。

——提升要塞的等级？

下里■是啊。最初阶段要塞只是小规模的状态，随着故事的进行和玩家不断得到物品，要塞的规模会逐渐增大。要塞规模增大后，可以经营的设施种类也随之增加，比如说为了养成主人公的图书馆、为各个主人公建造的房间等。

——另一个新要素是？

下里■从公开的情报就可以知道，EXA中的主人公是两名，在《新光明力量》中的主人公只有一名，但在本作中却是随着故事的进行育成两名主人公。而这两名主人公不但是故事进行的关键，也与整个游戏的系统紧密相关。

——与什么样的游戏系统相关呢？

下里■与要塞系统紧密联系，在游戏中会发生保卫要塞的战斗，因此两名主人公在外出冒险时，还要进行要塞的防卫，也就是说在主人公出去冒险攻击时，敌人会向要塞发起攻击，城内留守的队员则必须进行防卫战斗。当然，让哪位主人公留守都可以，选择合适的队员保卫要塞而是富有战略性。

——那么与故事有什么关联呢？

下里■现在还是秘密！（笑）

光明新作全新主人公

——期待着这部游戏早日上市。

下里■顺便说一下，本作的主人公特玛与《新光明力量》中的主人公相同，都是热血系主人公。不过虽然平时他给人大大咧咧的印象，其实是在认真考虑后才行动。而西利露则是历史学的优等生，因此有些轻视特玛的感觉。然后两名生活环境等一切都完全不同的两人相遇，并一起并肩战斗。

——EXA的主人公形象设定也有很大变化？

下里■是的，EXA的主人公设计由PAKO先生担任，他是一名相当年轻的插画师。

——没有像《新光明力量》那样起用著名漫画家啊！

下里■是的，虽然现在还不是名家，但只要有实力便有可能被起用。看了很多很多的作品后，发现PAKO先生的作品最为注目，感觉与游戏的世界非常吻合。

——从哪里感觉到呢？

下里■眼力！总之从主人公的双眼中，可以看出仿佛在诉说着什么，更感觉到PAKO先生的绘画世界中的独特魅力。因此委托他来负责主人公们的形象设计。

——看来主人公也是新要素之一啊！

下里■这么说来也差不多吧。因为主人公以外的无数魅力人物集中到一起，所以我考虑哪些人物更适合这个游戏系统。比如说哪些人物想让他加入队伍，哪些人物想重点培养……

——这里也包含那些常见的人物吗？

下里■当然！虽然增添了很多新要素，但是基本世界观的还是光明力量系列世界观。剑与魔法的世界并未改变、兽人等多种族依然并存。我们会尽最大努力让光明力量系列的FANS们满意。

——最后请您跟那些系列的FANS和初次接触光明力量系列的玩家说几句。

下里■EXA是增添了大量新要素的作品。值得注目的不仅是要塞系统，系统的细部也值得注意。比如说备受好评的战斗系统，在本作中会让玩家得到更高的爽快感；养成系统不仅对应主人公，队伍中的其他队员也可以进行养成。这样的改进不但系列FANS会满意，就算是新接触本系列的玩家也一样可以轻松上手。总之对本作我很有信心，一定不会让大家失望，请大家一定要玩一下。



STORY

这个世界在很长时间内被两个大国统治，但两个国家间突然发生大规模的冲突。两国持续召唤出魔兽参加战斗，战斗不断升级，最终酿成战乱，大量百姓流离失所。看到这一切的阿特罗们为了改变这个世界，终于开始了行动……

为了迈进人生乐园，让我们赚钱吧

もぎたてチンクルの ばら色ルッピーランド

梦想的中年角色扮演

↓这个人就是传说卢比爷爷，一边望着下界一边洋洋得意。



↑为了实现目标而努力的往井里投入卢比。供奉不可思议之泉，目标：卢比乐园！



汀格尔是在《赛尔达传说 姆吉拉的面具》中初次登场的角色，大叔面孔的他坚信自己是精灵，并且身着绿色紧身衣，是一位十分搞笑的角色。之后他还曾在《赛尔达传说 风之杖》、《赛尔达传说 神奇的小人帽》等作品中登场。

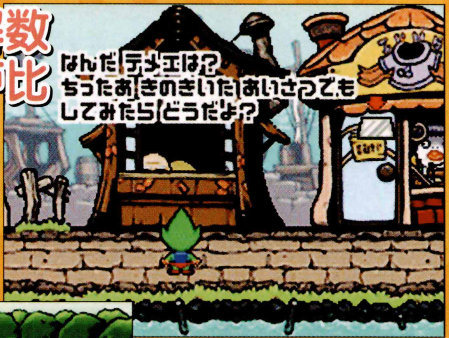
此次这款采用汀格尔作为主人公的角色扮演游戏全名为《新星诞生 汀格尔的蔷薇色卢比乐园（**もぎたてチンクルのばら色ルッピ－ランド**）》，同时也是“赛尔达传说”系列首款采用林克以外的角色作为主人公的游戏作品。

本作的故事是从汀格尔还只是一位普通的大叔开始的，每天过着浑浑噩噩的生活的他突然收到“到泉边来吧”的告诫，当他按照告诫来到泉边时，一个自称是“卢比老头儿”的人物出现了。卢比老头儿对主人公说：“只要收集卢比并投进这个泉中，你就会能够前往梦幻中的乐园‘卢比乐园’，那里有美丽、可爱的姑娘们在等着你……”毫不犹豫便同意了这个计划的主人公被魔法转生为“汀格尔”，从此背负起拼命收集卢比的宿命。

NDS	本刊译名：新星诞生 汀格尔的蔷薇色卢比乐园				CERO 審査予定
	任天堂	4800日元	2006年9月2日		
角色扮演	卡带	日版	1人	记忆卡容量未定	

用出浑身解数 赚取天下卢比

想要挣钱的话，首选是做生意。可以把冒险中获得的各种道具卖给需要的人。也可以把在家中调和的制品拿出来卖。总之，道具的运用很重要的。



←卢比是赛尔达系列游戏中的货币单位。包括红、绿等很多种类。



↑往泉里投入一定的卢比就可以前往卢比乐园。



↑一个人奋斗着，已经35岁的人生。

恶搞的游戏内容

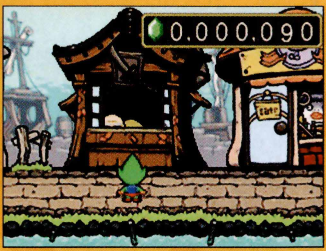
马里奥系列衍生出来的瓦里奥这个角色也是相当恶搞的，任天堂对他进行的包装炒作取得了不小的成功，现在瓦里奥制造系列也已成为一个知名品牌。从赛尔达传说系列衍生出来的汀格尔大叔又能否打下自己的一片天空呢？



←面对百态世间中的各色人等。

现实的虚拟世界

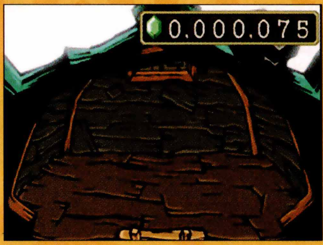
在城中与杂货店的老头交谈，他推荐汀格尔进行“令人愉快的问候”，也就是交出卢比。小气地给了老板5卢比，这老头似乎很不满意。当给他20卢比，老头儿马上就改变了态度，会从他那里获得什么好处吗？



←诙谐地表现出世间人情冷暖。

通往梦想的屋顶

在本作故事的开始，汀格尔还只是一位普通的大叔。就在这个屋檐下每天过着浑浑噩噩的生活。自从决定要前往卢比世界，就把这间屋子作为自己赚取卢比的根据地，使出浑身解数去挣钱。



←同一屋檐下的生活天翻地覆。

萍格尔

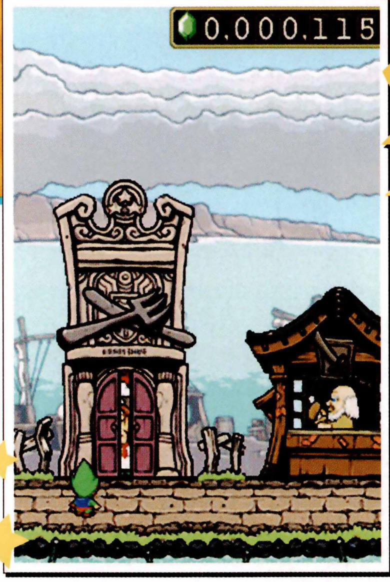
世间不管做什么事情都要占领先机，情报提供者会根据你的情报费来告诉你不同的情报。能无偿帮助汀格尔只有下图的萍格尔了，基本上的指导都是亲切细致的，不过她偶尔也会语出惊人的哦。



←萍格尔会说出很成人的语言。

现实与梦想一线之隔

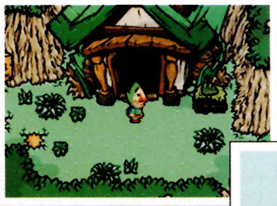
→走在这条街上不知为什么总给人一种失落的感觉。



中年奋斗的蔷薇色乐园

在没有硝烟的战场中奋斗

搞笑的游戏人物，诙谐的故事情节，却被放置在了一个极为现实的物质世界里，玩家们将会得到什么样的体验？



→看来任天堂确实是有“大叔情节”，先有瓦里奥大叔，现在又有汀格尔大叔。



五光十色大千世界奋斗记

在汀格尔所在的世界中无论做什么都需要花费“卢比”，因此也可以将卢比看做是金钱。如果所持的卢比数为零就会导致不幸的事情发生（GAME OVER），而只有100卢比的单身汉汀格尔可以说是最无药可救的了。除了拼尽全力去奋斗恐怕别无他法，难道是励志游戏？



↑由他担当主角的游戏，应该是极为搞笑吧。

©2006 Nintendo



DQM

DRAGON QUEST MONSTERS-Joker

将怪物们作为自己的伙伴，借助它们的力量进行冒险的“DQM”系列最新作品即将登陆于NDS平台！游戏的主题：怪物的战斗部分，在本作中将会大幅度提升其效果及内容。作为玩家冒险的舞台就是一个虚拟的狩猎怪物的世界，在NDS上以360度全方向表现的一个3D空间，可以很方便地确认怪物的战斗状况。

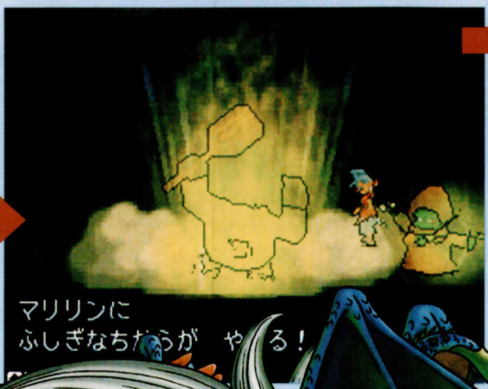
NDS	本刊译名:DQ怪兽篇–Joker			CERO A
	SQUARE ENIX	价格未定	发售日未定	
角色扮演	卡带	日版	游戏人数未定	记忆卡容量未定

在360度全方位的空间里追赶怪兽们

如果想要捕捉怪兽，就必须要在追赶怪兽的时候使用主人公手上的选拔戒指（**スカウトリング**）放出那不可思议的力量沐浴怪物。实际使用时，用被称为选拔攻击（**スカウトアタック**）的特殊攻击击中敌人便能收服它。









选拔攻击发动！



降服怪物们很简单

←图中所示的就是可以使用选拔攻击的状态。

→用选拔攻击击中想要捕获的怪物的话……



↑果然不出所料，顺利地收服了怪物。看来收服怪物的系统并不复杂，比较贴近新手。

用选拔攻击捕获各种怪物

怪物技能会逐渐升级

被玩家捕获的怪物们，随着冒险的一步步前进怪物也将会逐渐升级。在这时获得的“技能点数”可以分配在各种各样的技能上面，使其逐渐增强或是获得独特的特性。利用这个系统，即使是同一只怪兽也将会有很多种培育路线，使游戏更加充满乐趣。比如说下图的这只飞行怪兽，最初的攻击方式是普通的物理攻击，而升级了技能点数之后，经过强化后的技能是带有引发幻惑状态的特殊攻击，不论视觉还是实际作用都逐渐变化，对玩家攻关很有帮助。







↑怪兽升级了！谨慎地将技能点数分配好有助于怪兽的成长。



为了成为最强怪物大师将野生怪物全部进行捕获

谜之主人公

游戏的主人公是一位目光敏锐的少年，他左手中指戴着的选拔戒指（**スカウトリング**）是怪兽大师（**モンスター–マスター–**）的证明。

©2006 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/ SQUARE ENIX All Rights Reserved.

【点评人:小沛】





马里奥篮球3对3

由任天堂与SQUARE ENIX共同开发的《马里奥篮球3对3》，是最新一款以运动为主题的“乱斗”游戏。玩家将操作两家的众多知名角色，通过十字键和触摸屏的交替操作，来进行趣味十足的篮球比赛。本作中登场的角色共有21名，而且每个人的能力各不相同，并有着独特的必杀技。另外，其中的道具和无线对战等系统也令本作的可玩性大大提高。

NDS	本刊译名：Mario Basketball 3 on 3			CERO A
	任天堂&史·艾	4800日元	2006.7.27	
运动竞技	卡带	日版	1–4人	512Mb

马里奥&路易：篮球，不是这个样子打的！瓦里奥&坏路易：你管？我的球场我做主！

最近一段时间除了《铁拳DR》，掌机上实在找不到什么可以令小沛兴奋的大作了。直到《马里奥篮球3对3》发售，我才重新找到要玩NDS的冲动。其实也不是说最近的NDS没有可玩的游戏，只是觉得能和铁拳分享我的游戏时间的作品不多罢了。

言归正传，先说说我对这款游戏的整体印象吧。由于大约在一年前就知道了这款游戏的开发计划，因此这次的等待时间也算是比较久了。马里奥的运动系列一直都表现得非常优秀，原先的那些作品无论在画面还是游戏性上都是可圈可点。DS上最早制作的《马里奥赛车DS》已经成为了新掌机上的经典，不过我们也注意到了，为了保持比赛的流畅度，该作几乎完全没有用到主机的触摸功能，而且下屏也就是用来显示地图，虽然比原来方便，但熟悉赛道之后也就显得鸡肋了。于是在《马里奥篮球3对3》发售临近的那几天，我也在猜测到底这款游戏在利用触摸功能上能有什么样的程度？完全不用当然不可能，因为起码人家任天堂早就在之前说过该作可以用触摸屏操作了。而如果全部依赖触摸的话，那么操作的精细度是不是足够呢？这些担心现在看来还真是多余，人家老任和史·艾这么强的厂商会连这点小事都搞不定？用十字键控制方向，用触摸屏来完成各种动作，而且因为触摸的方式非常简单，因此在游戏过程中完全没有别扭的感觉，流畅度很不错，动作要素也比较丰富。如此一来，本作唯一值得担心的地方没有了，那么在我看来，《马里奥篮球3对3》绝对是一款神作！以下，我们就游戏中的每一个细节再来详细地评论一番。

首先是画面和音乐。这类的游戏在画面上所追求的并不是“华丽”，而是“舒服”。所有的场景都设计得非常有特色，角色则比《马里奥赛车DS》中的要精致一些，方块的感觉没有那么明显。反正马里奥的运动系列所追求的都是轻松搞笑，这种清新明快的画面对于烘托游戏的气氛确实很有帮助。另外，本作因为有了史·艾的加入制作，因此在“华丽”的方面也适当增加了一些，例如每个角色的必杀技。他们每个人的必杀都不一样，当然画面表现也不相同，但超大魄力的震撼程度都是一样的。而至于音乐，其实在游戏中感觉不是那么明显，因为满场上的金币和道具音效几乎将背景音乐给掩盖了，不过仔细听的话，你会发现这些音乐是非常熟悉的，有些就是以往游戏中的配乐，当然也有原创的部分。而且这些乐曲都非常欢快，就算是比赛非常激烈，也能够让你觉得不至于会紧张到手心流汗。



然后我们说说操作。运动类游戏都要求玩家在操作上要非常熟练，反过来，其实是要求游戏本身设计的操作不要太别扭。就这个游戏来说，用按键和触摸屏一起来进行游戏的设计应该算是非常完美了。由于触摸的精度要求得不是那么高，因此玩家大可不用拿着触摸笔，直接用右手的食指就可以轻松完成里面的所有动作。不像那些第一人称设计游戏，在瞄准的时候需要非常精确，以至于必须一手控制方向，另一只手还要拿着触笔划来划去。并且本作还可以完全用按键来玩，这种方法倒是又简单了不少，但实际的感觉没有用手指摸屏幕那么好玩。特别是拍球和防守护球的时候，直接用手仿佛更能增添临场感，包括扣篮的时候都能让爽快感更为强烈。还有就是那些华丽的必杀技，每个人的必杀技都可以很简单的使用出来，玩家们完全不必担心前期的输入时间太长，从而导致延误战机。其实玩家完全可以一边向着内线跑，一边按照游戏中提示的方法点击屏幕，成功率是相当高的。

然后咱们再说说游戏中的人物。和赛车不同，篮球赛的每一场都要上至少3个人，因此玩家一次就可以体验3名角色的特点，因而如果角色数量不够的话，实在是很快就会失去挑战的欲望。这款作品中登场的角色一共有21名，也就是能组成7支队伍。不算很多，但也不能说太少，这方面还算将就吧。不过这21名角色中有5个是最终幻想系列中的人物形象，分别是：黑魔导士、白魔导士、忍者、莫古力和仙人掌。这些人物的加入，让比赛的观赏性也大大提高，特别是魔导士的必杀技，简直是华丽到了极点！可惜的是历代的FF主角们没有参加这场比赛，最起码有陆行鸟也好啊……还是别太贪心了，把这21名角色都收集齐，并且都在最高等的比赛中拿到冠军，估计最少也要玩半个月吧。

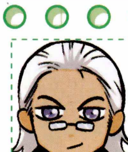
最后，让我们讨论一下游戏中的不足。任何优秀的游戏都必然有些许的不足，“完美”是不存在的。这款游戏的不足和优秀之处相比实在有些微不足道，而且这所谓的缺点也是见仁见智，大家自己看看吧。第一，游戏的模式比较少，除了练习、联赛、单场比赛外就没有其它的模式了，这和《马里奥赛车DS》相比逊色不少。第二，对战性不足。虽然本作可以对战，但因为必杀技太容易使用了，发动条件没有任何限制，因此当两个人在比赛的时候几乎就成了必杀技大比拼！谁拿球就能得分，失手的时候很少，这使得技巧和战术完全派不上用场。感觉必杀技完全是用来对付电脑的，和人玩的时候应该禁用。大概就是这些了，缺点基本可以容忍，而优点则要玩家们自己去玩之后才能体会。

A



【点评人/龙马】从接触热血系列开始就相对排斥正统的运动类游戏而对这种比较“另类”的运动游戏感兴趣，虽然对篮球本身没什么好感，不过这次3对3出色的创意却让人很是中意，触摸屏上的一点一划就能实现运球扣篮等动作。在活用本家机器特有机能上，任天堂的种种创意实在是让人无法预料。作为一款有对抗成分的游戏，场上你争我夺的气氛也很出色。不过对于史艾的角色客串这种噱头实在让人提不起什么兴趣，毕竟最近这种动不动就是知名作品大乱斗的游戏之多实在让人看得是有点审美疲劳了。不过，无论怎么说这还是一个很不错的作品。

A



【点评人/雪飞】最近的《战国BASARA2》着实让我给杀了个昏天黑地，不过光是打打杀杀的也就觉得无聊了，特别是挣钱很让人头痛，如今的《马里奥篮球3对3》正好是调节自己状态的最佳良药。老任的东西真的是太厚道了，别看总是那么几个角色，也总是那么几项运动，但每一款作品都能让你爱不释手。本作由于加入了史·艾联合制作，品质方面自然更没得说，莫古力的可爱程度完全不逊色于耀西，而黑魔导士的魔法更是酷毙了。这个游戏的操作最值得一提，左手按键，右手触摸，却也灵活自如！根本不像有些游戏那样会让你手忙脚乱。

A

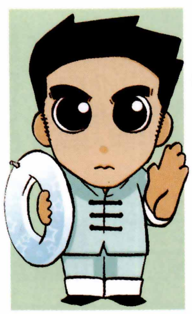


【点评人/唯夜】简单快乐，又一款比较精妙地体现出触摸乐趣的游戏。这种全明星的形式居然每次都能做出一些新鲜东西来，也是很不容易的事；尤其这次还有SE方面的传统明星加盟，“阵容”更是具有吸引力。游戏的乐趣很集中，就是在别出心裁的规则和操控下体验3对3的篮球赛，所有动作都可以通过在触摸屏上点选比划来实现，在一种Q版的可爱和轻巧之中也令人有相当的投入感。本作中“得分大招”设计得很有意思，我们在触摸屏上点画出每个人物所专有的图形就可以发动，颇有点儿画魔法阵的感觉；招式发动后特效绚丽，爽快感相当的赞。

A

游戏中在地上爬行的绿色虫子可以捡起来当炸弹多次使用，威力相当值得期待！

【点评人:北斗】





SD高达G世纪 携带版

这次的PSP版“G世纪”可以说是一款非常优秀的作品，参战的作品几乎囊括了高达系列动画史上的所有作品，游戏中关键事件都采用真人语音，也难怪这次游戏总容量达到了1.4G，比之前PSP上复刻的“机战MX”大了几乎1.5倍。除了众多经典剧情的重温之外，机体的设计与开发也仍然是本作的重点所在，驾驶自己钟爱的强悍机体纵横战场之上的感觉的确是非常之棒！

PSP	游戏原名：SDガンダム Gジェネレーション ポータブル			CERO A
	BANDAI NAMCO	5040日元	2006.08.03	
战略模拟	UMD光盘	日版	1人	416K

集结全部最强高达战士们的绚烂舞台 在UC世纪中展开梦幻般的激情对决！

准确来讲，其实“机战”系列和“高达G世纪”系列是两个完全不同的游戏系列，不过也许是两者都是战略模拟类得游戏，而且都有N多的高达机体参战，所以对那些不熟悉这两个系列的玩家们而言，往往会将它们混为一谈。对于这种情况，两系列通吃的玩家们还好，不过对那些仅仅是机战迷或是高达迷的派系玩家而言，估计听到有人发表这类言论后的第一反应就是立马激动的展开辩论或是极其耐心的给对方进行扫盲。正如机战已经发售了诸多作品一样，“SD高达”系列也是从最早的FC上就有了，记得当初还有国内的盗版厂商将FC上的“SD高达”给翻译成了“第四次超级机器人大战”，如此追根朔源的话，我们就会发现，将这两大系列混为一谈的事迹，竟然已经有如此悠久的历史了。

“SD G世纪”系列可以说是绝对高达FANS向的作品，在游戏里面，玩家不但可以再次重温历代高达作品中的经典剧情和对白，而且还可以将这一大帮的NT或是非NT的王牌驾驶员们置于同一个大的游戏舞台之中，这种颇有点“关公战秦琼”味道的设定和机战有着异曲同工之妙，非常吸引高达迷。此外，玩家可以自行开发、研究机体，从而生产或强化制造出更强的机体也是极爽的事情，在战斗中捕获敌方机体，然后使用这些机体或是拆开来拿芯片都是不错的选择，上述几方面可以说是本系列最能吸引高达FANS们的地方。

这次参战的作品除了囊括系列几乎所有的作品之外，这两年热播的“SEED”系列自然也是大力参战，而且在游戏中占了挺大的戏份。本作与PS版的《SD高达G世纪F》类似，采用了剧本选择模式而并不是采用之前的大杂烩的剧情方式，这样一来能更好地体现原作的魅力。在登场作品方面则包括有从《0079》至最新的《高达SEED DESTINY》所有TV版和电影版。每个故事所包含的关卡数量各不相同，例如G高达武斗传是5话，而最短的就是口袋里的战争，只有1话（不过难度可不小），SEED系列的两款作品则分别有8关和9关，可以说在关卡数量上有着极强的倾向性。看来，尽管SEED不为许多老高达迷所承认，但其吸引到的许多“新高达迷”仍然促使BANDAI将之作为本作的一大重点。这次的PSP版“G世纪”一共收录了15款高达系列作品，是掌机平台上收录作品数最多的一作，本作中登场的机体数目极为可观，达到了1133台，机师也达到了787人。



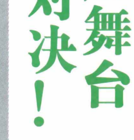
↑08MS中西洛与艾娜在雪山中再次遭遇。

本作的战斗模式是《SD高达G世纪 NEO》以及《SD高达G世纪 SEED》的强化版，在大地图上行动时与前两作相同，进入战斗画面时没有攻守交替时的切换画面，而是在一个屏幕上同时显示出来，机体发动攻击的一方所占的屏幕比例会暂时变大，这样取消了双方画面切换，给人以更流畅的感觉，不过PSP屏幕虽大，终究是掌机，采用这种方式展现出来的战斗动画让人感觉魄力不够足。选择“攻击”指令后，可以选择不同的攻击武器，在地图右侧的信息区域会显示出武器情报，选择不同的武器，其命中率、射程都会清晰详细地表示出来。借助PSP的宽屏幕，使得地图可视氛围更宽广，而且还能够在地图画面上看到小地图，在小地图上敌我双方用不同颜色的小光点表示。

这次需要特别提一提的就是本作中的升级系统，不再像以前那样提升固定数值，而是像“火纹”那样采取的随机的，也就是说包括提升能力的种类和数目、以及提升的具体数值都是随机的，如果玩家人品不好的话，很有可能一连升级都是狂涨“整备”，绝对的让人欲哭无泪了……所以在本作中如果想要获得比较好的能力成长的话，貌似升级前的存档是非常有必要的了，看来，BANDAI把任天堂的“凹点”系统倒是直接借鉴过来了，这就直接导致传统的“S/L大法”的作用更加重要。不过在本作的战斗部分，主菜单里只有“存档”的选项，却没有“读档”的选项，玩家若想“S/L”，就必须退出游戏才行，颇为费事，幸亏厂商为我们提供了热启动的快捷键：L+R+START，这样一来就方便了不少。

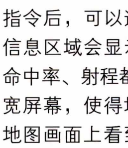
游戏中的基本画面下有滚动条提示各种信息和基本系统操作，比较体贴。每关左上有HARO RANK的数值,击坠敌人加一定点数(用援护攻击/会心一击击破会有奖励点数),当点数到一定值后会显示HARO RANK UP,此时全员升级时所得机体能力点增加，此外HARO RANK的高低影响到过关入手的OPTION PARTS质量。每击坠一架敌机，则击坠这架敌机的我方机体就能够再动（Chance Step），本作回归了无限再动的设定，也就是说只要我方机体足够强悍，用来清版将是非常容易的事情。图鉴部分也做得非常详细，提供了多种检索方式。本作超丰富的内容再加上凭借PSP强悍性能作出来的华丽表现，的确是相当吸引人，强烈推荐喜欢这类游戏的玩家入手！

A



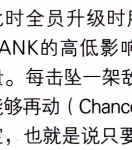
【点评人/雪飞】和机战一样，关于高达的游戏一直就有着非常稳定的受众群，但凡只要和"高达"这个词沾得上边而且质量还不算太次的游戏肯定不会卖得太差，而像本作这样优秀的游戏能够取得首日12万份的销量自然也就在情理之中了。凭借着主机强悍性能的支持，这次的"G世纪"在PSP上的表现可以说是相当优秀，不但收集了几乎全部高达系列的机体，而且在关卡方面重新变回按作品分类游戏的设计，极其丰富的可收集要素以及大量的CG动画无愧于1.4G的容量，再加上PSP优秀的表现能力，绝对会是一款让所有喜欢高达的玩家们都觉得物超所值的作品！。

A



【点评人/猴子】这次可以说是SD高达G世纪历史上最出色的作品，首日销量就高达12万，比PSP首周销量最高的《怪物猎人P》还要高，86%店头消化率绝对让进货不够的店铺老板闹心一阵。某著名日刊的29分也无法阻止后面的销售势头了吧？游戏系统走PS上G世纪的路线绝对是正确的，大量的关卡绝对让人大呼过瘾，虽然取消了外传系列，但是G、W、倒A、SEED系列的加入让整体可玩性更高，虽然删除了一些关卡，但是机体（包括外传的高达）非常完整地保留下来。读盘似乎有些慢，还有让人不舒服的就是随机加点，凹么？麻烦！不凹？闹心！

A



【点评人/龙马】这次的G世纪一共收录了15款高达系列作品，从《0079》至《高达SEED DESTINY》，是掌机平台上收录作品数最多的一作。每个故事所包含的关卡数量各不相同，其中登场的机体数目极为可观，达到了一千多台，机师也达到了数百人。再加上大量华丽的剧情CG，阵容可谓空前强大，凭这些就绝对有入手的必要。本作的战斗画面表现方式比较独特，应该说是比较巧妙地避开了掌机的劣势，整个战斗动作都比较连贯。加上16:9的清晰屏幕，视觉效果十分出色。此外本作独特的随机升级系统也使“S/L大法”得到了充分的运用，重启热键L+R+START一定要熟练掌握。

A

在动画部分，本作一共收录了系列之前的60段动画，此外还增加了9段原创动画，总长度达到1个小时。



【点评人:雪飞】



梦幻骑士5 世纪传承

把当红动漫作品改编成游戏，或许可以收到事半功倍的效果。作为视觉艺术的动漫作品本身就给游戏厂商提供了资料丰富的原作人设、剧情和世界观。厂商只需稍加修改，再设计个游戏系统、写些程序、做些音乐和动画，一款游戏也就完成在睫了。当然这个过程远比小编我描述得要复杂，但是动漫题材游戏缺乏精品，也是我们必须面对的事实。

PS2	游戏原名：グロ－ランサ－V ジェネレ－ションズ			CERO A
	ATLUS	7140日元	2006.08.03	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	103KB

梦幻骑士风再起，特色人设赏心悦目
多名主角齐出场，故事虽短地位重要

由于梦幻骑士系列精美的人物设计，夸张点说该系列第一部作品发售主要依靠的就是人设，虽然前几部作品都是即时战略的游戏类型，但依然得到不少女性玩家的支持。本作的人物设定依然保持系列传统，绝对可以让系列的FANS满意。

最初进行本作游戏时，觉得本作的游戏系统改进较大，甚至产生了类似最终幻想十二游戏系统的感觉。但玩得时间一长便发现本作的系统其实只是在原系统上做出了一些改进，同伴们的行动不用玩家一一下达指令，而是按玩家做出行动大方向的指示行动。这样一来进行比较简单的杂兵战斗会为玩家省去不少时间，玩家只需要控制主人公一个人接近敌人攻击，其他的同伴们会按照指示自动行动。为了使游戏的战略性更强，很多的固定战斗玩家则要直接控制同伴们进行战斗，比如说指定攻击目标和使用魔法等。这种简单战斗不需要费脑，特定战斗需要认真思考的游戏设计为玩家节约了大量的时间，也大幅度减少了玩家的枯燥感和疲劳感。

游戏中技能树的设定非常有新意，而且变化性较强，玩家可以通过装备取得技能盘，再将其装备在人物身上方可修炼。每样装备都附加有三项技能，玩家必须使用该装备达到一定程度的熟练度，才能得到相应的技能。由于各个人物可以装备的道具不同，因此每名人物可以修炼的技能也不同，这样既突出了装备在游戏中的重要性，也通过技能突出了人物的个性。比如说古莱阿斯在很早便可以修炼“升级时体力大幅度上升”的技能，而法尼露则是很早可以修炼“升级时魔法点数大幅上升”技能，虽然初期两人的能力数值差别并不是非常明显，在培养后两人的能力差别会越来越大，两人职业特性会越来越突出。玩家可以按照自己的喜好让主人公学习技能，还可以让主人公一次修炼多项技能，不过由于这些技能平均分配战斗中取得的技能点数，因此同时修炼的技能越多，修得所需要的时间越长。对于那些迫切需要的技能，玩家可以只修炼一个技能，快速修得。

本作不再是从头到尾单一主人公，而是采用多主人公，整个游戏的故事由这些主人公的故事共同构成。由于本作的副标题就是世代传承，因此游戏中特别讲述了新老两代人的故事，从二十年前的炮击事件到现在的形势变化，让玩家可以了解到完整的故事。美中不足的是各个故事的交接不够紧密，而且长短不一，出场的主人公也不能互相继承技能值和等级。而且罗库拜因篇与法尼露篇距离过近，先使用完高等级高能力的罗库拜因将军后，立刻让玩家使用仅为一级的法尼露，虽然敌人的级别也相应变化，但还是会让人觉得很不适应。本作还继续保留了妖精的设定，玩家可以通过锻炼让可爱的小妖精学会各种技能，这些技能对战斗会有很大帮助，玩家还可以收集妖精的服装、让妖精学习歌曲等等，多要素的收集也为游戏增添了不少乐趣。

本作的人物形象虽然华美，但是在游戏时人物的行动却让人难以接受，几乎每篇的主人公在走路时都是怪模怪样，尤其是朗迪和罗库拜因将军，前者竟然撇着走路，燕尾服真成了鸟尾巴，完全不像是人类；而后者则是走起来一个人要占两个人的路，明明并不臃肥超常，但却像螃蟹一样行动古怪。此外还要为罗库拜因篇中的比利打抱不平，非常有性格的一名人物而且在两章中同时出现，但是却是一个没有脸的人。而个人感觉像朗迪这样的主人公拿出一章来讲述，导致该章篇幅过短，并显得比较勉强。



↑在战斗中玩家也可以自由替换装备和修炼技能。

本作的战斗难度并不大，而且在战场上阵亡的主人公们在一定时间内会自动复活，一般的战斗只要不是出阵主人公全灭就不会游戏结束。但是那些固定的战斗的失败条件却比较复杂，有些战斗必须阻止敌人逃亡，有些战斗要在时间规定内完成，还有些战斗要在规定时间逃离某片区域，使得本作的战斗更为丰富多变，大大增添了游戏的可玩性。但是游戏中可以存盘的地点却实在是太少，稍一不注意玩家就必须读取半个小时甚至更久前的存档，多次读盘重新来过会让玩家逐渐失去耐心与兴趣。如果在游戏中多设计一些存盘点，也许会能让玩家更轻松一些。

游戏中的敌人设定比较单一，野外的杂兵就那么几种，BOSS级别的怪物也比较少，杂兵战斗的乐趣并不大，但好在同伴可以自动攻击敌人，玩家并不需要浪费什么时间便能轻松解决战斗。而且在战斗中玩家也可以自行调整修炼技能和装备的武器防具，更便于玩家的人物修炼。

总体来说本作是那种需要真正拿出时间细玩的作品，是一款让人只要耐心玩下去，便会觉得越玩越有意思的作品，但如果不是本系列的FANS，却很难拿出时间来认真游戏的作品。

B



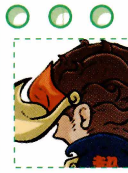
【点评人/小沛】非常喜欢本作的主人公，每名主人公都个性十足，可惜走路的姿势都实在是让人难以接受。虽然在刚玩游戏时非常不适应本作的系统，但是玩上一段时间后却觉得这次系统的变化是一个进步，确实可以节约不少宝贵时间。固定战斗的难度设定适中，既不是过难也不是简单毫无乐趣，不同的胜利条件可以让玩家动动脑筋认真思考一下。可惜本作的存盘点实在是太少了，稍微不注意就得读取很长时间以前的记录。多主人公的设定将整个故事分成几个小故事，虽然损失了一定的连续性，但是却避免了长时间游戏产生的枯燥感觉。

C



【点评人/唯夜】如果你不是这个系列fan的话，它对你可能会比较缺乏吸引力。系列的第五作在系统上做出了比较大的改动，从以前较有特色的即时战略风格，转而引入了很多RPG的设定和处理方式。这种结合不能草率地说不好，但轻重力度没有把握好的话，新老要素之间反而会互相“抵消”，使作品损失亮点和特色。本作对系列老玩家来说，就容易产生一些古怪且无所适从的感觉，更像一个普通的RPG了。不过这次的系统使得杂鱼战相对轻松流畅了许多，是值得肯定的地方，而主角移动时的各种古怪诡异的姿势实在是十分别扭，对不起漆原的人设。

C



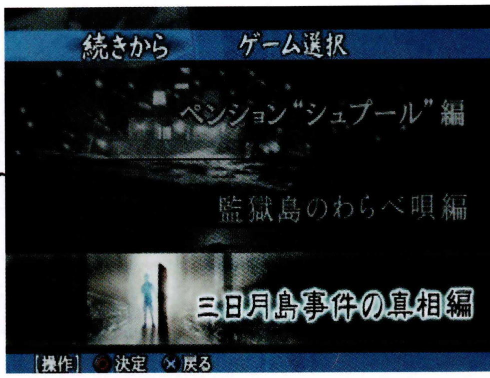
【点评人/龙马】虽然这个系列一直都被指责为是完全靠美女吃饭的Galgame，怀念Langrisser系列的老玩家也总是戴着有色眼镜提出各种非难，但是真正认真玩过这一系列的玩家都会被这个游戏独特的战斗系统和清新的风格所吸引。这次把传统的2D唯美画面3D化，同时大胆改革了一直相对固定的战斗模式，以前大受好评的妖精系统更是得到了发扬光大，可算是大刀阔斧进行改革的一作，从结果来看，虽然更快节奏的战斗让人感觉更加痛快，但是3D化的画面让人感觉是格外别扭。总之，比起终结在5代的Langrisser，这次的5给人更多是对未来的希望。

B

在修炼技能时，最好不要将过多的技能一次修炼，快练满一个再装上下一个修炼为好。

[点评人:龙马]





恐怖惊魂夜3

著名电子音乐小说系列最新作，虽然在日本和国内都有一批固定的支持者，但是对于这种有些特殊的游戏类型来说始终不可能大红大紫。限于种种条件的限制，这类游戏的门槛相对其他游戏也要高得多，新人想要玩一玩恐怕还是需要点决心和耐心，但是对于真的想要尝试一下的玩家来说，这阵在炎炎夏日卷起的镰鼬一定不会让人失望。

PS2	游戏原名：かまいたちの夜×3			CERO C
	CHUNSOFT	5800日元	2006.07.27	
文字冒险	DVD-ROM	日版	1人	200KB

恐怖之夜，没有解除不了的诅咒 惊魂一梦，朝阳扫除天空的阴霾

在日本有一个比较特殊的习惯，就是每当仲夏时，人们都会找个日子一群人聚在一起在晚上讲一些和鬼怪或灵异事件有关的恐怖故事，而从书刊到电视台这些大众传媒也都会策划一些与此相关的节目（比如夏季的午夜档日剧就总会和灵异事件沾上点关系），一方面是日本把每年7月15日的盂兰盆当作一个很重要的节日，另一方面在这闷热的夏日如果真能在听故事时惊出一身冷汗也算是一种另类的消夏方法。而在游戏界这个夏天我们迎来的“冷汗制造机”就是著名的电子音乐小说系列作品《恐怖惊魂夜》的最新作同时也是终结篇。

作为揭开系列游戏全部真相的最终作品，游戏本身故事还是很精彩的，各个角色之间的互动，脚本中细节的雕琢，到最后抽丝剥茧的断案过程一气呵成。而其中的外传路线走的是和严谨的主线完全不同的路线，其搞笑程度之高让小编在游戏过程中连喷水带扔手柄差点被当做新种类疯牛病患者而被同事当场扑杀（稍微透漏一下，那里面可是从时下流行的百合到同人女喜闻乐见的BL无所不包）。不过作为这么一款以文字阅读为主要游戏内容的游戏，对于大多数日语能力仅仅是停留在通过屏幕上星罗棋布的汉字来猜个大概意思的国内玩家来说，可玩性基本近乎于零。而且系列作品之间从故事到人物都有着相当深的联系，如果只是从本作突然插入就会让人有一种无所适从的感觉，甚至对案情推理都有相当大的障碍，虽然游戏光盘中包含了整个系列作品前两作的主线剧情，能让初次接触这个系列的玩家领略整个故事的魅力和整体走向，但是对于完全没有接触过这一系列的玩家来说，从一开始再把两个游戏的主线过一遍也算是一个不小的工程，不过如果是对阅读情有独钟的玩家能有耐心有时间来细细品味一下其中或恐怖或恶搞的一段段文字的话，相信还是能够找到其中独特的乐趣——特别是通过自己的推理准确填出犯人正确名字那一瞬间的喜悦实在是用语言难以形容的。

正像之前所说的那样，游戏本身的过程就是在阅读中寻找各种线索揭开谜题，而且由于是系列的完结篇，里面并没有像前作那样夹杂了多种多样的分支剧本，但是游戏进行方式并不是简单的单线式展开，四个主角的故事进程互相之间都会有影响，所看到的文字和选项都会有很大的不同，很多时候玩家要在各个时间点上跳来跳去以获得一个重要线索，这一点上虽然显示出设计上的巧妙，不过多少会让刚刚接触这类游戏的玩家有些摸不到头脑。

虽然游戏的正式名称是“音乐电子小说”，也许是因为大量的文字让人无心再去注意有些阴沉的背景音乐，音乐和音效部分并没有什么太大的特色，甚至让人感觉有些敷衍了事的嫌疑。而在画面上采用的还是系列一贯的CG和实拍相结合的手段，但是基本没有任何新的场景，完全就是在旧瓶装新酒，至少前作还是有几段水平不错的CG动画和风格诡异的片头，这次……哎，不过恐怕也没有什么人会在画面上对本作抱有什么不切实际的梦想吧。

游戏的阅读量虽然很大，但是从日语学习的角度来说本身语法结构和用词相对都比较简单，对于有一定日语功底的玩家来说通过本作提高一下阅读能力也是一个不错的选择，如果有通过多年游戏生涯练就一套“神蒙胡译大法”，已经在RPG游戏中鲜逢敌手的玩家想通过本作验证一下自己的修行成果本人也不反对，只是要当心一不小心走火入魔，从此对此类游戏完全失去信心。完全没有语音这一点的确也让人很是失望，如果能像一些真正的电子小说那样加入真人语音的旁白，无论是辅助学习日语的价值还是玩家对游戏的投入度上都能大大增强（我承认我比游戏里的某个大反派还贪心）。

另外要说的是虽然除了极少数流血的场面，游戏里并没有什么直接的刺激性描写，但是对人物的内心刻画在某种程度上来讲还是能让人感到一种另类的寒意，从这个角度看来定位在15禁这一级别也是有一定



↑看到这张图时，玩家可以想象这是一个有惊悚要素 的文字冒险游戏吗？本作的恶搞工夫绝对一流。

道理的，低龄玩家还是就不要接触这个游戏了吧。毕竟同期可玩的游戏还是很多的（虽说低年龄段的玩家大概也不会对本作有什么太大的兴趣）。

本作在日本的销量第一天就突破了7万份，并且一路走高，30万以上的销量基本已成定局，在和《战国BASARA2》同一天发售的情况下，作为这样一款低成本小制作的游戏能取得这样的成绩实数不易，这同样也能体现出本作的素质之高。但是语言障碍一直是这类游戏的一个死穴，如果在这个问题上没有一个突破，这种游戏永远都会被大多数玩家打入冷宫。小编绝对不赞成纯粹为了游戏而去学习日语这种行为，但是如果想要真正体会这类游戏的乐趣，除了等待不太现实的高水平汉化，也只能自己动手了。不过最后要说的是，既然只是一款游戏，该错过的也还是让它错过吧。

B



【点评人/雪飞】本系列的作品以独特的描写手法为玩家讲述了一系列恐怖故事，本作的故事也相当精彩，除了表现出日本独特的恐怖外还加入了不少搞笑的剧情，为玩家带来两种完全不同的感觉。可惜本作是一款以文字阅读为主的游戏，语言的障碍使我国的大部分玩家不能理解到本作的深意。在阅读中寻找线索解谜这种游戏本已相当复杂，再加上本作是由四个主角的故事相互影响，会使玩家有些混乱。游戏的画面继续保持系列特色，追求精美画面的玩家完全不能接受，音乐和音效有些凑合，完全不会让人感受到日本特色的恐怖音乐。

B



【点评人/小沛】这一系列独特的画面表现方式以及扑朔迷离的故事一向能给人留下很深的印象，而最新作《恐怖惊魂夜3》则在继承了系列大部分传统的基础上，在游戏的方式上稍微做了些改变。之前作品中都是以主人公“透”为视点进行游戏，而本作将会发展为从多位主人公的角度来分别进行，通过复数的视点来追查一个事件的真相，将每一个人物的谜团解开后，整个事件的真相也就大白于天下了。这种全新的叙事方式在游戏的过程中非常有意思，你可以分别从不同的角度来审视当前所遇到的问题，而当事件解决后还将会有特别的故事追加。

B



【点评人/唯夜】说实话，这个游戏的评分并不好给，因为它的类型决定了其局限性是相当大的。电子音响小说作为一种相当“古老”的游戏类型，可以接受这种表达方式和风格的人，自会认真地研读和体会其中词句、氛围和结构，但更多的人会因为其“外表”的平淡无奇而只会产生无聊或晦涩的排斥心理。尤其对于我们国内玩家而言，语言障碍所带来的影响就极为明显了，对于很多人而言，它绝不是那种可以通过慢热而渐渐喜欢起来的作品。喜欢的会给它个不错的评价，但对于没有兴趣的人，这个评价没有意义。但怎么说呢，愿有缘人可以去体会吧。

B

魔王其实还是有话没说出来的：“我孙子武丸这个名字实在是太赞了！”



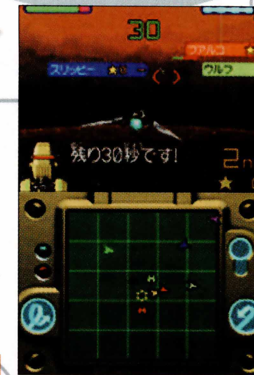
STARFOX COMMAND

スターフォックス コマンド

作为今年夏天NDS平台的最大作之一，《星际火狐 命令》不仅单机模式制作精良，更突出了掌上游戏玩家与玩家互动的超高娱乐性。

□文/大怪

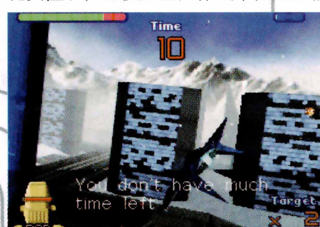
NDS	本刊译名：星际火狐 命令			CERO A
	任天堂	4800日元	2006年8月3日	
3D射击	卡带	日版	1人	——



星际火狐 命令将SLG要素与STG要素进行了完美的融合，并突出了NDS平台玩家交流对战的特殊乐趣。

孤胆英雄再临战场 本作全新剧情公布

本作虽然与当年N64版的《星际火狐64》有着诸多共通之处，但实际上从游戏进程发展、分支剧情发展、操作方式与诸多细节上都大有不同。首先游戏最大的创新是将SLG战略要素融入游戏进程之中，细致地说游戏中的STG空战要素不过是任务中大战略要素的一个组成部分而已。本作中将一个大任务分成了若干小战役，一个大任务规定了特定要求数量的回合数，必须在要求回合数中完成歼灭敌方势力的要求，否则任务失败。而当操作己方势力机体最终与敌方势力碰撞后则进入STG空战模式。与《星际火狐64》不同的是，本作中不会出现队友在同一场景中互相协力作战的情景。而完全属于单独机体分回合作战，这样的设定在很大程度上弥补了NDS本身硬件实力有限的缺憾。而游戏中的SLG要素除了要确保在回合数之内敌方规定数量击破之外，还要确保敌人作战单位远离母舰，而一旦敌人与母舰接触则同样任务失败。我们以第一话为例，当选择单人模式进入游戏后，首先会有是否选择练习战的选项，选择否之后进入第一话，第一话任务共四回合限制。刚开始需要利用NDS的触摸屏来对己方战斗单位（第一话便只有FOX）进行移动，按住进行滑动方向指示后，会出现ROUTE值显示（路程耗费值），这便是己方作战单位固定移动长度的最大限制，当选择完移动线路之后，按A键确定，之后出现回合数表示，用触摸笔点击触摸屏确定回合结束。之后按照同样的操作确保“FOX”在第二回合中与离主舰最近敌方作战单位相碰撞（最上方），之后进入STG战役模式。



↑机能有限，作战画面略显粗糙。



↑作战中的爆炸效果很是震撼

本次STG空战模式的操作任氏可谓煞费苦心，对应NDS硬件触摸屏大幅度简化了操作，在机体移动方面触摸屏基本上囊括了机体方位移动控制的全部需要。作战之前应当用左手持触笔准备，开战后限制时间为150，利用触笔滑动触摸屏的对应方位指示作战机体的飞行方向，A键负责炮火射击。而触摸屏除了起到机体移动控制的作用之外，还负责表示我方位置与敌方作战位置的雷达功效，应当时刻观察以合理控制己方机体飞行方向。触摸屏中还包括了三项高级操作的快捷键。分别是左侧的大回旋（通常用做摆脱追尾敌人时使用），右侧的大回转（用做快速调头），以及在右侧大回转键位之上的爆弹键（大面积大威力爆炸攻击）。前两个快捷键可以直接点击发动，而爆弹发动则需要按住键位拖向雷达地图所在位置，则在该区域实现爆炸。STG模式中上屏幕则负责显示战况，玩家必须对应射击准星进行精密射击。而本游戏唯一的缺点也在于此，由于玩家必须上下屏幕兼顾，所以比较容易出现视觉疲劳。当成功操作战机将规定数量敌人击破后，将所有敌机STAR收集后战役结束。利用这个操作过程将全部敌方势力消灭后并保证在限制回合数之内则任务完成。在之后的关卡中，地图上还将出现为主舰所准备的自卫导弹，在回合数允许的情况下，由己方势力移动到地图指定地点获得后主舰则具备规定数量的导弹，当敌人进入攻击范围后可以实行自卫反击。本作与当年的《星际火狐64》不同，根据关卡结束后会话的不同将直接影响到分支路线的开启。而一周目后选择分支开启钥匙则可以在二周目自由选择所有分支路线。

孤胆英雄再临战场 本作全新剧情公布

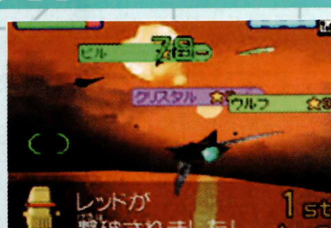
想要支配全星系的“巴诺姆”行星突然派出了侵略军，行星独裁者安得鲁夫将魔爪伸向了和平的行星“克内里亚”。正当侵略军势如破竹之时，由FOX率领的雇佣军飞行队“STAR FOX”将其全部击溃，并打倒了独裁者“安得鲁夫”。那之后全星系在和平之下度过了多年。“巴诺姆”行星被视为军事禁地被“克内里亚”军方严密监视。在没有得到“克内里亚”军方特许的情况任何飞行物都不得接近“巴诺姆”行星。可是和平并没有延续多久，一日从“巴诺姆”行星本身出现的谜之军团突然对周边行星发起了突然袭击。由于攻击发动的过于突然，“克内里亚”军方的反击完全没有任何作用，很快被谜之军团全数击败。而后得知，这个谜之军团实际上是由“安古拉皇帝”率领的“安古拉侵略军”。更令人无法相信的是他们居然是利用“巴诺姆”行星上生物根本无法接近的“硝酸海”作为军事基地的。在这个万般危机的时刻，原英雄飞行队“STAR FOX”的成员却由于上次大战后各自投入了全新的生活而没有最速集结。我们的英雄“FOX”为了延续从父亲手中继承荣誉，仍然和智能机械人一起从事飞行雇佣兵的家业。上次大中与FOX并肩作战而擦出爱情火花的美女“CRYSTAL”希望“FOX”离开这个危险的工作。而百般劝说之后居然无法撼动其倔强的个性，最后挥泪离开了“FOX”，多年来行踪不明。而此时原“STAR FOX”死敌“STAR WOLF”由于恶贯满盈已经被宇宙军方高额通缉，但他们丝毫没有放弃自己继续行恶的念头，并希望利用本次大战获取更高的利益。“FOX”在“STAR FOX”小队未有集结的前提下独自出阵，奔赴战场……





关于作战 关于通信作战

虽然在单机模式上作品的内容丰富与作战表现略微逊色于当年的《星际火狐64》，但在通讯作战上却完美发挥了NDS硬件平台无线通讯的优势，在近距离通讯作战上竟然最多可以支持六人混战，且在空战过程中几乎没有延迟。在通讯作战中，可选用机体与驾驶员数量繁多，对应不同机体与不同驾驶员所表现出的机能特点也截然不同，在所选用机体势力方面，不仅包括了“STAR FOX”小组中的知名角色与座机，对应死敌“STAR WOLF”中的著名反派角色与座机也将登场。在六人大混战中，在个人模式中甚少利用到的高级飞行快捷键“大回旋”，“大回转”将配合基础环绕飞行起到至关重要的作用，而一旦锁定机体并成功击落后所获得的成就感更非个人模式可比，可以说本游戏真正的乐趣集中在通讯作战上，这也与任氏一贯坚持的游戏性至上的原则相符。更令人惊喜的是本作完全支持“Nintendo WiFi connection”，只要配置有无线路由器便可以轻松实现与世界各地高手的空战对决（为了保证网络传输速度，WIFI通讯作战最大支持4人混战）。为了追求“NEW TYPE”的梦想，不断追求更高层次的挑战吧。





以NDS的机能能够做出本作的画面鄙人已经很满意了，而有条件的玩家一定要多尝试通讯作战，娱乐感满点！！



BULLET WITCH バレットウィッチ

本作运用了欧美市场十分流行的第三人称视点射击作为游戏类型，却又将日式的角色造型，武器，魔法与装备配属融入其中，创造出了一种别样另类的游戏气氛。游戏中美艳的女主人公与恶魔系的敌人造型形成了鲜明反差，作品操作感也为中上乘。　□文/大怪

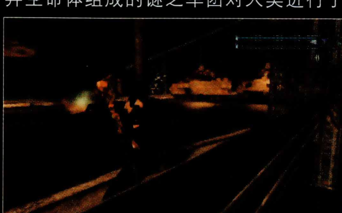
X360	本刊译名：灵弹魔女			CERO B
	AQI	7140日元	2006年7月27日	
动作射击	DVD-ROM	日版	1人	——



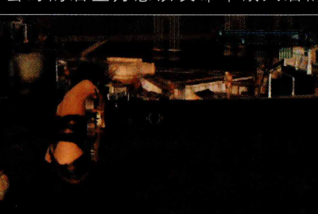
恶魔复活，有着如此造型的恶魔士兵席卷整个大陆，不能不佩服厂商丰富的想象力。这样的敌方造型不用动手也会将平民吓死的……游戏中主人公杀伤最多的敌人便是这样的兵种，数量多时集中火力还是很可怕的。

关于游戏与剧情

本作是由AQI公司代理，日本CAVIA公司开发的一款XBOX360作品。由于XBOX360平台中的美版游戏众多，所以本作自E3大展公布以来便很受关注。虽然CAVIA公司并不为众人所知，但实际上本作的制作人高桥澈先生就是当年制作知名AVG作品《龙背上的骑兵》的主制作人之一，所以游戏质量可想而知。《灵弹魔女》是一款表现力惊人的第三人称视点射击游戏，利用CAVIA公司自主开发的3D引擎，游戏比较好的表现出了XBOX360平台的次世代硬件水准。与众多欧美第三人称视点射击游戏不同，游戏着重在剧情背景上做足文章，架空游戏环境极为真切。剧情故事将年代设定为公元2013年的近未来，在巨大地震爆发与第五次中东战争之后，人类社会已经近似乎土崩瓦解的边缘，到处暴力与军事力量横行，平民苦不堪言。而就在这时，由变异生命体组成的谜之军团对人类进行了



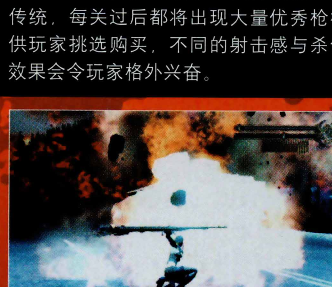
大举进攻，这些来历不明的变异体有着近似乎僵尸一般的外表，生命力与攻击力都远强于一般人类，更可怕的是其是以杀戮人类有生力量的目的而来，就算面对人类平民仍进行残忍屠杀。人类国家界限彻底崩溃，数以亿计平民无辜枉死，人类已经面临灭绝的边缘。就在这危机存亡之刻，一直隐居的魔女“艾莉西亚”挺身而出，利用威力巨大可以轻松消灭魔物的“魔铳”，极为敏捷的身手以及作用各异的魔法咏唱，“艾莉西亚”勇敢的与各种变异恶魔体相对抗，最终利用惊人的智慧与超强的作战能力将恶魔重新封印，解救了这次人类危机。主角“艾莉西亚”造型极为优雅，游戏中大量时间都依靠体术躲避以及“魔铳”射击来进行战斗，由于硬件能力的强大，射击时的后坐力感以及命中敌人后的



着弹感十分真实。除了基础武器之外，“艾莉西亚”的魔法发动让这款作品最大程度的区别于其他同类作品，当魔力积攒量达到时艾莉西亚”可以释放包括防御掩体系，进攻冲击系在内的多种魔法，当魔法发动时画面表现极为震撼，而对于中上等难度的攻关战时，当面对数量过多的敌人时，魔法发动也将成为主角摆脱困境的必须手段。而游戏中所登场的恶魔系敌人造型各异，巨型敌人不仅形态可怖并且体态巨大，类似身高超过300公尺的巨型骷髅，能够将飞机一口吞下的魔龙等等都将是玩家必须战胜的强敌，而利用有限的射击力量与魔法组合击败敌人时，也将获得其他游戏所难给予的成就感。游戏的操作方面也充分对应XBOX360手柄的设计，移动与精密瞄准设计完全交给两个类比摇杆进行操作，稍加适应就能够熟练操作，而视点方面也可以轻松进行远近视点切换，特别是在射击时迅速切换成为近视点后命中率则大有保证。在武器装备多样性上《灵弹魔女》延续了日式游戏的一贯传统，每关过后都将出现大量优秀枪械供玩家挑选购买，不同的射击感与杀伤效果会令玩家格外兴奋。

游戏基础操作

本作的操作设定非常严密，基本上XBOX360手柄上的大部分键位都要有所应用。由于对两个类比摇杆的充分应用，角色移动操作以及射击视点切换都得到了操作简化。特别在射击视点移动上，游戏设定也如同大多数第三人称视点射击作品相同，可依照玩家操作习惯的不同，设定有上下视点移动正方向操作与逆方向操作的选择。游戏中有关飞跃翻身躲避以及近距离攻击操作也相当重要，虽然作品本身以射击与视点切换为主，但当敌人密集跟近时，则最好在中弹瞬



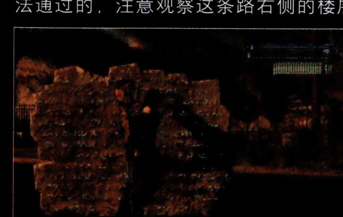
间启动翻身躲避来摆脱敌方射击锁定，而一旦被对手近距离包围后更要最速启动近距离攻击，将敌人击退后再进行射击锁定（由于近距离攻击威力过轻，所以只能起到击退敌人的作用，而不能过分倚赖。

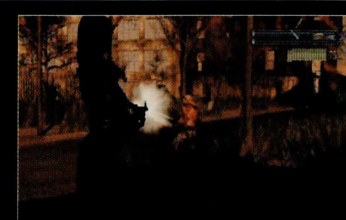
基础操作表

控制动作	对应操作	备注
角色移动	左类比摇杆	角色本体移动
视点移动	右类比摇杆	视点及射击位置移动
射击	RT键	“魔铳”射击，可持续输入
补充弹药	X键	本游戏弹药无限，但应当时刻保证弹药充足，否则关键时刻换弹匣十分危险
跳跃躲避	LT键	对应左类比摇杆可实现多方位跳跃翻滚
近距离打击	A键	近距离环绕打击
下蹲	按下左类比摇杆	可进行慢速下蹲前进与射击
近远视点切换	按下右类比摇杆	近距离视点射击精密度更高
魔法发动	LB或RB键，选定后触发对应键发动魔法	点击LB或RB键可对魔法轮进行更换，之后选择对应魔法键发动。魔法发动选择状态下本体仍然与自然状态相同，会遭受打击也可以同时对本体进行操作

首关上手指南

刚刚上来便会面对三个变异体士兵，应当最速选择横向跳跃到左侧或右侧边缘进行定点射击，逐个消灭后可以沿大路向下行进。在走过之形路之前不会有敌人，应当利用这段时间仔细熟悉一下基本操作。当走过S形路口后，将会遇到两名变异体士兵的进攻，冷静射杀后仍然沿道路行进。小心左转后在下斜坡将会遇到多名向上行进的敌人，可以利用身边的钢架作为掩体进行定点射击。这之后就要经过一段路途较长的民宅小路，路上将随时要面对突然出现的敌人。在经过这条路时应当保证自己的位置始终在中间并不停的切换左右视点进行仔细观察，除了在路面上出现的敌人之外，还有个别敌人将会在民宅的楼梯上或房屋栅栏后面进行偷袭，但好在这样的敌人出现时通常都为一人，只要发现及时则几乎没有威胁。很快“艾莉西亚”就会到达坟场附近，坟场则在长路尽头的左侧。应当小心的是在坟场之内将出现大量敌人，这时笔者推荐玩家在坟场入口处发动魔法墙来当作掩体（魔法启动后，B键指定魔法）并且，在射杀一名敌人后应当很快利用翻身跳跃摆脱敌人锁定再击杀第二个目标，这个做法在今后面对多名敌人时都将用到。当把坟场中所有敌人扫清后，出坟场可以见到路的尽头已经被结界封锁。我们只能沿左侧路转弯行进。这条路的尽头已断，是无法通过的，注意观察这条路右侧的楼房





中间，能够发现一个通道。进入小通道后到头右转进入广场会遇到多名敌人，全部消灭后会遇到第一个结界兵种（大脑异常膨胀）。将其击爆，第一层结界破坏。之后来到刚才被第一层结界封锁的道路，进入后除了将楼层上潜伏的喽罗射杀之外将第二个结界兵种击爆，二层结界解除。从刚才进入的通道重新进入，并到达图1所在位置，将通道内的敌人全部消灭。出通道后则会面对多名喽罗以及第三个结界兵种，消灭后第三层结界开启。直接向前通过已经不存在结界的大路。这时不要贸然转到左侧路面上，先等待将小兵射杀后大威力雷属性魔法“THUNDER”习得，小心利用翻滚跳过转弯处坦克的攻击范围，先将其后侧的士兵消灭，这时便可以尝试使用“THUNDER”来将坦克摧毁了。发动方法为翻滚魔法发动轮，出现A键发动魔法便是，此魔法威力巨大，耗费MP也十分惊人。再向前走到工业区广场上时会遇到超多士兵，一定要利用好躲闪逐个击破。按照大路走会向左侧转弯到厂房附近，路上将持续出现敌人，一定要警觉小心。到达最终转弯处后可以在右侧空中发现第四个结界兵种，消灭后连接大桥上的结界开启。向右转弯后可以看到一个加油站，其中敌人众多需要远距离逐个击破。随后上桥，任务会指示将桥上装甲车辆全部破坏。先将层出不穷的小喽罗全部消灭，之后翻滚躲避到装甲车攻击死角发动“THUNDER”。之后将出现最后一个结界兵种，消灭后一关便顺利结束。

游戏游戏类型为第三人称视角射击，应当不那么恐怖才是，但游戏后期确实把大怪吓到了……



宫本茂·时雨殿·Wii

这次我们不是在任天堂的总公司，而是在时雨殿采访了宫本茂先生。

时雨殿(Shigureden)是位于京都岚山的新近开张的博物馆，展示了小仓百人一首(Ogura Hyakunin Isshu)的游戏美学。博物馆在资金、技术以及观念方面深受任天堂影响。任天堂的顾问山内溥个人资助了博物馆的建造，参观者使用基于任天堂数字服务定位系统来了解各种设备（称为时雨导航，ShigureNavi），博物馆的数字互动装置是在宫本茂的监督下设计的。

——时雨殿真是一个好地方呀！

宫本■不错吧（笑），对我来说这里有很多有趣的经历。

——宫本先生觉得时雨殿的魅力之处主要体现在哪方面呢？

宫本■我觉得时雨殿里的所有东西都很有魅力，比如殿内一层的飞碟，二层的竹筒和朗诵的声音。本来还要在景色和设备方面上加一些东西的，可是那样的话，规模就要比计划大很多，最后还是忍住了(笑)。

——宫本先生原来就很喜欢"百人一首"（诗歌的一种）吧？

宫本■其实也不是，但任天堂原来就一直在推广"百人一首"和"花札"（纸牌的一种），而我只是一直都想建造一所像这么大型的主题公园。

——原来是这样。

宫本■对，所以在这之前我一直都去迪斯尼乐园观察。

——和游戏软件的不同之处就是主题公园可以直接看到客人的反映吧？

宫本■我一直都很喜欢去有艺术性的娱乐场所，比如水族馆还有美术馆等等。所以当建造时雨殿的想法出现的时候，我马上就赞成了。另外，亲自参与"时雨殿"建造的另一个理由是，我一直想把DS投入到博物馆的展示和公共场所的使用中去。去展览会的时候，为了方便介绍，就会借给你CD什么的吧？我想DS也可以在这方面作为工具。再有，大家都拿着DS集合到公园一起游戏什么的，在这些方面虽然任天堂还没有什么具体的计划，但是山内先生(现任天堂的顾问)说："那样的计划可以在时雨殿实现嘛。"



Wii DS是追求真理的结果

——DS在发售以后，受到特别大的好评，对这一点宫本先生有什么看法？

宫本■一直以来，只要我们认为是正确的事，我们都会勤勤恳恳地做下去。虽然耳边会经常传来："生意可不是光做正确的事就能成的！"之类挖苦的话，但是任天堂一直都按照这样的宗旨干过来的，也相信这么干的话，总有一天会得到回报。而这次我觉得就是对我们的回报。

——记得您7、8年前在N64上发售的《赛尔达传说·时之笛》获得大成功之后，您也说过同样的话："好东西是要勤勤恳恳，一点一滴做出来的。"

宫本■没办法，事实如此，而在这之外还要了解市场。你的作品好的话，玩家也自然就会支持你。比如我们在发售之前把作品交给"马里奥俱乐部"（正式名称：超级马里奥俱乐部。专门对发售前的游戏进行测试的部门），从那里可以得到游戏评价。假如不好的话，我们也可以知道是哪里不好。

——也就是说已经成为合作伙伴了么？

宫本■对，合作伙伴。不过长时间这样下去的话，不知不觉会对自己的观念产生影响。

——当初制作出《PIKMIN》的时候，宫本先生说过："不可以被关在村子里面！"这句话是什么意思呢？

宫本■游戏产业就好比是一座大的"村子"，"村子"的中心就是游戏业最沸腾的地方，呆在那里会被周围狂热的游戏迷所娇惯；如果一直守在里面的话，会渐渐看不见外边的世界。虽然几年前人们开始议论着任天堂是否偏离了正轨，其实反过来想一想，这个世界上本来就有很多事是从正面看不到的，也许脱离正轨以后，反而能够找到更好的东西。

——的确，不到最高处的话是看不全这个世界啊。

宫本■一直在旁边冷静的观察，不采取行动，并不代表我们要退出。而是我们要超越"村子"的概念，去考虑任天堂应该用什么新的方法矗立在这个世界中。终于，我们得到了答案，那就是"5岁到95岁都可以娱乐"的新标题。当然，我们并不是对现在的游戏进行否定，而是针对那些因为"游戏太难，玩不动了"或者"觉得游戏和自己本来就没什么关系"的人，来做出一些对策。

——确实是这样，以前听到"游戏时间长达50小时"的时候，总是很兴奋地说："真的能玩50小时么？"但是，现在的反应就变成："要玩50个小时啊？"

宫本■我在去迪斯尼乐园观察的时候，总看到有很多人——那里明明是为孩子建造的主题公园。可实际上大人们也很喜欢。而游戏本身是一种虚拟的，它很难战胜那种具有"实感"的东西，所以我就想，首先任天堂本身要变得具有"实感"，而下一步就是要做出具有"实感"的产品。到目前为止我们一直在开发中追求游戏的真实感，但从今以后我们不得不考虑的是，把游戏更加融入到人们的日常生活中去。

——就像您说过"任天狗"出来的话，家里的客厅摆上一台DS，一家人没事的时候可以去看一看、玩一玩。

宫本■对，就像手机的存在一样。因为我一直想把游戏融入到生活中去，而最终答案会体现在Wii上面。但首先我们还是想通过DS来寻找便携式游戏平台的新答案。

Wii Wii——不用惧怕的硬件

——Wii会继承DS的潮流吧？

宫本■当然不会完全一样的，怎么说呢？能够成为"必不可少的东西"是最重要的。记得以前的主机曾经到达了这种程度，其普及率也明显增高，但不知什么时候变回了"没有也可以"的局面了。可是，游戏业就这种问题并不进行讨论，反而有着类似："在RPG游戏以后，应该做模拟游戏么？"、"游戏的发展趋向是什么呀？"等等的话题。把游戏本身只是一个娱乐项目的事情全部都忘掉了。"家中有的应该是什么样的游戏机呢？"——就是因为我们听到了这样纯粹且朴实的心声。所以我们开始开发了Wii。

——机身的设计之所以比较朴实也是因为这个原因么？

宫本■举个例子来说，我一直都喜欢把手柄简单化，但有时候为了达到游戏效果不得不复杂化。然而有很多人因为游戏太过复杂，就连碰也不碰。这时候出现了一个新的构思："用一支触摸笔就可以玩的游戏"，就这样我们沿着这个构思开发了DS。当然，这次成功的主要原因是我们在不断地推出支持触摸笔的游戏。至于新的Wii主机和软件方面，我们也会以简单明了的主题去开发，目的是让所有人都可以轻松地去接触。

当然，要做到让所有人都可以接触的话，外形和形状的设计是一个很重要的环节。

——那么，首先要做到的就是，放到哪里都不会碍事吧？

宫本■嗯，这个简单。问题的关键是怎么让女性和从来不玩游戏的人，看到它以后也不会"惧怕"。就这一点，我们刚开始的时候，尝试做了很多不同形状的设计。

——"惧怕"，很贴切的词呀，确实有很多人一看到复杂的按键就"吓"得逃跑了。

宫本■是呀，也不知道按哪个键是干什么的，看了说明书也不理解，干脆就不玩了。过于复杂就难以让人接触，而我觉得FC在这方面就很成功。

Wii Wii将打破游戏业界的范例！

——Wii手柄上面的按键就变得很少呀。

宫本■在FC的时代，只有A、B两个键，而SFC上面加上了X、Y键，虽然我们一直极力维持简单的操作，但毕竟是按键的数量增多了，所以多多少少会变得有些复杂了。现在我们在Wii上面加上了动作感应器，它可以通过简单的晃动来控制移动，使操作变得更简单。这样一来，我们自然而然地就减少了按键的数量。不过，觉得复杂的人还是会觉得复杂（笑）。

——现在大家都知道Wii是怎么用单手来操作的，可是，记得去年东京游戏展上岩田聪先生说过"要改变双手使用手柄的概念"的时候，大家都震惊了。

宫本■是呀，谁都想简单地用单手就可以玩游戏呀！

——真厉害呀，游戏不断地变得复杂，操作系统反而越来越简单化。

宫本■不管我们、还是游戏设计者，在现在的环境中已经很难前进了，慢慢变得不知道应该做什么样的游戏，于是我们开始考虑冲破这道屏障。但是，怎么样冲破呢？首先我们决定打破游戏业以往的范例，相信可以在里面萌发出一些新的东西。对此我们进行了一定的测试，也渐渐地看到了答案。当然，我们并不是否定现在的游戏，而是想试着向新的方向前进。

Wii 每过10年，游戏的形态都将改变

——提个不好的话题，记得宫本先生曾在以前的采访中说过"如果游戏变成单手操作的话，将会被废弃。"

宫本■是说过"如果是因为觉得麻烦才想单手玩游戏的话。不如不玩"之类的话(笑)。那个时候游戏业还在进化，相对来说游戏制作得也很出色，当时提出想单手



玩游戏的人还不如不玩游戏。至于现在，由于游戏发展的需要，单手玩游戏的梦想可以在Wii上实现，不过，当人们已经熟悉了Wii的操作系统的时候，也许有些人又会要求两个手来游戏。相信在那时又会出现新的操作系统。

——其实，操作复杂的游戏也有它的乐趣吧。

宫本■一件事情通常具有它的多变性，当一件事进化到了某种程度的时候，如果不先回到原点的话，很难找到下一步进化的方法。10年前的N64时代，游戏向三次元方面进化；现在，在Wii上面的接续装置又有了进化。而10年后肯定还会像这样重复地进行进化。

——也可以称为“10年进化论”吧。

宫本■当然，游戏业的未来，单纯靠游戏主机上的进化是不成的。

Wii 自由式和便利型的关系

——“双截棍手柄”的构思是从哪里产生出来的？

宫本■是因为岩田先生提出：要通过手柄可以使两手自由伸展地操作游戏。其实这种“自由式”的手柄在目前为止已经发售过很多种。其中最为典型的要属NAMCO开发的“neGcon”。就本人

[profile]

宫本 茂●任天堂专务取缔役 情报开发本部长
著名游戏《超级马里奥》、《赛尔达传说》等游戏的天才开发者

1952年11月16日 出生于京都府园部町
1977年 金泽美术工艺大学毕业 进入任天堂会社
1990年 获得日本文化设计奖
1993年 获得日本软件大奖MVP奖
1996年 获得朝日数字娱乐大奖
1997年 获得第五届日本软件大奖MVP奖
1998年 获得“名人殿堂”大奖、1998多媒体大奖、MMCA会长奖
2003年 获得名人殿堂年度个人大奖
2004年 获得eAT' 04KANAZAWA名人奖
2006年 获得法国政府艺术文化勋章



其实说起来真是巧。一直考虑怎么样使Wii简单化，以为在最关键的手柄方面会大伤脑筋。





“我一直在努力从事自己认为正确的工作。”

来说，那种设计是非常值得参考的，可当时并不能得出明确的答案。直到Wii的手柄模型亮相的时候，才发觉完全可以再连接一个控制器，这样就变成了“双截棍”。

——到目前为止，可以说游戏玩家们一直两手握着手柄走过来的，突然要适应这种自由式手柄的话，相信多少也会有一点不安吧？

宫本■就像一个朋友劝说你玩一个新的游戏一样，刚开始的时候总觉得很难，甚至觉得没意思。可在朋友的指导下你很快就会适应并融入进去。我自己也有过亲身经历(笑)，其实道理是一样的。

——确实是这样的（笑）。

宫本■最近进行手柄测试的时候，我试着左右手交换玩了一下。

——左手拿着手柄？

宫本■对，左手拿着手柄，右手拿着附加的控制器，有一点难度，不过已经适应了。

——对左撇子的宫本先生来说也很难么？

宫本■（一副淘气的样子）非常难(笑)。

——是么？我本以为反向操作的话，左撇子应该很适应。

宫本■你也这么认为？但习惯了30年的操作方式是很难改变的。

——是呀，都已经习惯了。这么说的话，Wii可以选择左右手互换的操纵方式么？

宫本■其实，最早设计手柄的时候，也没有特殊规定左右手的使用，只是凑巧十字键设定到了左边，因为觉得设计到左边还是比较合理的，毕竟人们大多数还是用右手写字或拿筷子什么的。而这次Wii的手柄本身就是一个创新，所以大家也不妨用新的方法来尝试一下（笑）。

——是呀，毕竟这次Wii的手柄是双截棍形状的，左右是对称的。

宫本■嗯，确实是这样。如果新出生的婴儿接触到Wii的话，相信他会用自己的方式来操作的。

——那样的话挺有意思的。不过，让老玩家用右手操作十字键的话，肯定不会舒服的。

宫本■是呀，我也没见过用左手弹吉他的（笑）。

Wii “双截棍手柄”诞生的秘密与Wii手柄的扩展性

——为什么最后要用“双截棍”这个名字呢？相信大家都没有想到会直接采用这个名字。

宫本■不合适的话请跟我说，现在改还来得及（笑）。

——不，不是那个意思（笑），其实是个非常容易理解的名字。

宫本■不知为什么，最开始在海外的时候“双截棍”这个名字非常受好评，所以就继续使用这个名字了。

——那么刚开始使用这个名字的时候，是出于什么原因呢？

宫本■刚开始开发出来的样品，因为很像“双截棍”，所以就那么叫了，后来跟美国交换意见的时候，他们也肯定了“双截棍”的这种叫法，所以我们又调查了“双截棍”商标权，得知可以直接使用，最后干脆就决定了（笑）。

——以后可以和Wii手柄连接的硬件应该有很多，也会同样称之为“双截棍”么？

宫本■不会，虽然与模拟游戏杆(手柄)连接的时候还是会称为“双截棍”，但是接上光枪之类的话，会称为“ZAPPER式”。

——原来如此，话说回来，Wii手柄的扩展性能真是令人期待呀，好像能连接的硬件有很多。

宫本■是呀，最开始我们考虑过在手柄上加载使用无线功能。可是这种功能不仅耗电量高，造价也是非常昂贵。能够做出很多周边硬件固然是好事，可如果考虑到对应游戏的数量，这种做法就太不理智了，只会拉下营业额。为此我们做了很多讨论，最后终于决定使用一个手柄为核心，所有的扩展硬件都基于这个核心来开发。

——原来是这样。

宫本■其实说起来真是巧。一直考虑怎么样使Wii简单化，以为在最关键的手柄方面会大伤脑筋，可没想到就这么简单地完成了，而且外形设计方面也得到了大家的认同。

Wii 一直备受议论的麦克风与扬声器

——目前大家都对Wii手柄上安装的扬声器感到吃惊。为什么会使用这种安装方式呢？

宫本■到目前为止，有很多声音识别游戏陆续被开发，所以我们一直考虑在手柄上安装扬声器。不过，这样手柄又变得复杂化了，明明说过要简化的（笑），此外还有可以让四个人轮流使用手柄扬声器的功能的游戏也正在开发……（此时宫本先生做出一副“哎呀，完了”的表情），啊，这个现在说出来不好吧（笑）。

——没关系，请继续说（笑）。

宫本■（笑）拿着Wii手柄说：“嘿，到你了”——这种类似的游戏有很多。

——就像“传炸弹”似的，可以大家一起互动的游戏吧？

宫本■对，就是因为有开发这种游戏的念头，才让我们更加坚定地安装了扬声器。相信大家看到手柄宣传图的时候一定会以为是麦克风吧，其实刚开始就想对大家解释，不过还是坚持到了E3展会（笑）。

——记得去年发表Wii的时候，手柄上还没有扬声器呢。



宫本■其实因为成本的问题，本来不准备安装扬声器。但是，设计者也问“不安装扬声器吗？”之后又考虑了一下，毕竟不想留下什么遗憾，最后还是决定安装。接下来就是麦克风的问题：麦克风的位置要设计在什么地方呢——电视机的旁边？还是手柄上？根据游戏的不同，麦克风的使用方法也会不一样，相反扬声器无疑会通过手柄来起到它的作用。经过考虑，还是选择了扬声器，一方面来说也是降低了成本。

——对应扬声器功能的游戏，光是想象就觉得很有趣。

宫本■当然，刚开始在公司提出安装扬声器意见的时候，几乎没有人回应。但突然有一天，谈起了在《赛尔达传说》里使用“回旋斩”的时候会发出“砰”的声音，那时候大家都不约而同地想起了《星球大战》里的电光剑。

——对，很想试一下那个东西。

宫本■（一边挥着电光剑的动作，一边嘴里配音：“嗡”）对于安装扬声器的事，本来没有任何人提出意见，但当拿出有意思的话题的时候，大家都蜂拥而上了(笑)。记得E3的时候，我们拿出了《乒乓》的DEMO。其实，当时主要的展示意图并不是《乒乓》游戏本身，而是想让大家注意我手中发出的“嘭嘭”声，可是因为当时会场太嘈杂，结果谁都没有注意到（笑）。

——记得在E3的时候曾经说过，习惯了自由式的Wii手柄以后，很难再适应传统手柄。

宫本■那是因为习惯了这种可单手使用的自由式手柄以后，再回到双手手柄时，可能会感觉操作不方便，但完全没有否定传统手柄的意思。

——因为使用Wii手柄可以自由地伸展，相信玩游戏的时候也会非常轻松吧。

宫本■是呀，比如玩《太鼓达人》的时候，使用Wii手柄真实地挥舞手臂，这

与使用传统手柄操作相比的话，前后两种感觉肯定是不同的。当然，适合传统手柄的游戏还是有很多的，比如《F-ZERO》就应该使用传统游戏手柄来游戏。总之，根据游戏不同而定。

——因为Wii的手柄并不局限于竖向操作，根据操作的方法不同，以后开发的游戏也会随之改变吧？

宫本■这就要看游戏设计者的灵感了。

Wii 一直备受议论的麦克风与扬声器

——接下来就是Wii Connect 24了。究竟会作出什么样的软件呢？真是令人期待。

宫本■DS是一种以不同的通信方式进行游戏的东西，互联网之外也是有许多种的。目前的互联网游戏主要是通过电脑，而最近家用电视也可以接入互联网，形成了一种一体化。但毕竟一般的家庭还是没有达到这个水平，所以在这个环境中，使用另一种通信方式来体验互联网那是非常新鲜有趣的，岩田先生对这方面也表示出了积极的态度。当然，这样也许有人会说拥有DS就足够了，但是谁能说家用机就没有同样的魅力呢？

Wii Connect 24最具魅力的一点就是在玩家关闭电源后，主机内部会保存很少的电力来使主机继续24小时不间断运作，这样主机本体内就会随着真实时间自动变化，在玩家接上电源后，打开Wii，就会看到主机内部或游戏随着时间产生了奇妙的改变，这是非常有趣的功能。

——您所说的事，好像就是以前要在64DD上实行的计划呀。

宫本■是的，虽然64DD发售了15000台之后就终结了，但是当初所栽培的技术，到了现在这个时代终于可以发扬光大了。所以，最初为64DD开发的“动物之森”可以在Wii上面完成它的最终体。

——“动物之森”使人们更加强烈地意识到互联网游戏的乐趣，就这个来说64DD确实也体现出了它的价值。

宫本■我也认为非常的棒（笑）。

——当然了，我们也是这样认为的(笑)。

宫本■其实，当时在经营和维持的方面有着很多困难。

——还有就是时间问题吧。虽然当时开发的形态没有完善，但也是要继续发展下去的吧。

宫本■比如游戏《こけし》就是那样。与“Wii Sports”的人形相似的“マネビトカメラ”相关连。（GC商标的主题，2003年E3上“初次亮相”。构想就来源于64DD“马里奥艺术馆”）那时，就已经在制作这些了。

——是呀，“こけし”还真是有64DD的味道。（笑）

Wii 与宫本先生有关系的Wii游戏软件

——目前，宫本先生参与制作的游戏软件有多少部呢？

宫本■主要是以Wii为主，加上未发表的到底有多少种，真的是很难说。但是直接参与的软件……（稍微思考），还是很多呀：已发表的有“赛尔达”、“马里奥银河”和《Wii Sports》。还有在E3发表会中展示的一段遥控手柄的DEMO。

——哦，就是那个好像类似“打鸭子”的游戏吧？

宫本■是呀，所以说大部分的Wii产品都有参与过。

——原来如此，那完全投入的是什么呢？

宫本■哪一项要完全投入也是十分困难的呀(笑)。赛尔达是最后阶段参与的，“马里奥银河”也是刚开发到一半就离开的，“星际火狐”是DS的，所以没有参与开发，但是也参与了宣传工作。

——宣传非常重要呀（笑）。

宫本■感受太多了，包括经营、海外见面会、签合约等等……这些工作太多了。但这些工作也是全部由岩田先生集中起来配发给不同的部门来完成的，我主要参与情报发展的内部工作。

Wii 关注的是网球游戏和电子辞典？

——E3任天堂发表会的时候，通过展示，我们确实觉得Wii十分了不起，但还是想看看一些令人刮目相看的游戏。

宫本■嗯。具体内容还不能公开，不过可以说一个全新的软件正在开发中，稍稍等待一下吧（笑）。现在《Wii Sports》上的网球游戏被玩家们很直率地肯定了，像这样被关注还是很少见的。玩家也好、非玩家也好，都跑来想看一看，应该说可以和以前的《超级马里奥》相媲美了，也许因为同样是比较容易理解的游戏吧，所以现在最投入的就是“网球”。去年秋天的时候，我和岩田先生都说“要以‘网球’为主前进”，但NOA（任天堂美国分社）却对我们的话半信半疑的(笑)。所以我们把在京都的NOA全员集合起来实际接触了这个网球游戏，这样才终于使他们了解到了它的乐趣。当然，不仅是“网球”，其它的Wii游戏也都是非常有趣的。

——是呀，全部都很新颖呀。

宫本■嗯，有一些游戏在玩了一段时间之后就会有玩腻的感觉。但如果一个星期不玩Wii的话，到了周末一定非常想玩的，尤其是朋友来的时候（高兴的表情），心里想着“终于来了，终于来了”(笑)。家用游戏机的特点就是可以一起招呼朋友来玩。相比一个人玩的话，还是和大家一起玩比较快乐，而且Wii可以作为接待客人的用具来使用。

——将女朋友带回家里也可以一起边玩……（笑）

宫本■什么带回家呀，不是那个意思(笑)。叫家人或是亲戚来玩的可能性还是很高的，而且，作为帮客人打发时间的工具不也是很实用吗？

——是呀。

宫本■Wii是针对各人的水平可以表现出不同乐趣的主机。不同的人有不同的游戏方式，这是多么不可思议的硬件功能呀。

——有点像DS的脑训练游戏吧。

宫本■是的，现在的“网球”也多多少少有点相似。更令人意想不到的功能也在开发中，相信一年后就会问世了。

——就是刚才提到的那个开发中的“保密软件”吧。

宫本■如果那个不完成的话，就



不能到达巅峰，研究、创新就是我们的工作呀。

——对了，记得经营说明会上也说过“在Wii之外还有一个梦想要实现。”

宫本■啊，和那个还不一样（笑）。

——不一样吗？到底是什么？

宫本■现在真的是不能说的。不过目前可以透露的是正在开发“电子辞典”。

——是普通的电子辞典吗？

宫本■嗯，电子辞典也是很有意思的哦。我认为把这种日常生活中常用的东西与游戏机结合起来是一件非常有意义的事情。啊，当然，我并非要完全生产电子辞典（笑）。

——到现在为止，游戏主机就是游戏主机，但以后或许和游戏机无缘了，因为随着发展，有可能游戏就会融合在生活中了。

宫本■确实如此。例如战争和兵器之类的游戏会逐渐消失，做菜之类也可以成为大家喜欢的游戏。在以前的FC时代，是不可能把做菜和游戏结合在一起的，但是DS就可以以此为题制作“料理”游戏，而且可以发挥DS硬件的特性，在实践中感受做菜的乐趣。但对于家用机GC来说，这么做也是不可能的。因为玩家完全不是同一个群体。

——但Wii却可以将不同群体的玩家联系到一起。

宫本■为这个目标努力！(笑)

Wii Wii和DS之间的互动性

——将DS和Wii连接在一起，比如，使用DS将料理指南的数据发送给Wii，用于播放视频什么的，有这方面的想法吗？

宫本■那范围就广了。Wii和DS可以很自然地连接起来，虽然还不敢说达到互动的领域，但我们会随即新开发出相应的硬件设备，并接续互联网，通过这个大资料库可以拥有更多的可能性。或许现在还不敢说，但只要想做，把所有的环境因素包括进来是非常重要的。

——也就是说，不用去准备那些麻烦的光缆，可以做到自然连接的程度？

宫本■是的。之前的一次职员旅行中，电车里3个人在玩“役满DS”，而不知什么时候就加入了第4个人（笑），而最后还是不知道那是谁——到底是在跟谁一起玩麻将呢（笑）？本想着任天堂的职员旅游车中没有事情做，就下载了麻将游戏，之后不经意地就被邀请一起玩麻将，真是有趣呀（笑）。插入DS的电源，下载游戏自然地就会被邀请的呀。总之，不上互联网也可以在车里游戏，所以，相信在Wii上也会发生很多事情的。

——原来是这样啊，希望在下次采访的时候，能给我们讲述一下FC到Wii的进化轨迹。

宫本■嗯，不过，有些情报是不能透露的（笑）。

——（笑）最后一个问题，最近有什么觉得好吃的东西吗？

宫本■又是这样？(笑)让我好好想想(笑)。

不论在何种场合，我们在年逾50的宫本茂先生的脸上看到的永远是亲切的活力，以及一种甚至可以说是年轻且可爱的笑容。透过这种极富感染力的情绪，我们看到的是一颗不老且充溢着创造力的心。

“按键种类的增加，本身就是一种复杂化的行为。”

恶魔城秘史

1094～2036

从1986年到2006年，《恶魔城》系列走过了20个年头。（算来今年已经有3部系列作品过20岁生日了，真是不得了）20年是在历史长河中只能算是沧海一粟，但是对于一个玩着游戏长大的玩家来说，在这20年里他们可能经历很多事情。而这个系列也一直在伴随他们成长。对于熟悉这个系列的老玩家来说，这个游戏是他们童年的美好回忆；对于新接触这个游戏不久的玩家，他们通过阅读这篇文章了解更多的知识。无论大家游戏年龄是长是短，能够成为同一个系列的爱好者，这本来就是一件很有缘分的事情。所以我们在制作这样的特别策划的时候也会更加谨慎。

这次的特别策划也是系列经典游戏20年纪念三连发的最后一弹，希望大家在看过之后能够有所收获。　□文/三问书屋

在很久很久以前 人们过着和平繁荣的日子
大家都以为 今后的生活也将如同往常一般
然而事实和大家的设想截然不同
在繁荣与和平的背后 潜伏着邪恶的种子
人们在追逐享乐的过程中 逐渐堕落
有的人要借助黑暗的力量毁掉这个世界
建立自己的时代和自认为“正确的”秩序
这些人带着诡秘的笑容 等待着自己的机会
每隔一百年 就会有一个邪恶的灵魂降临
这个灵魂化身成蝙蝠或狼的形态
或者如朝雾一般来去无踪
每当夜幕降临 他会潜行于黑暗之中
他的食物 是未婚少女的鲜血
靠着吸血 他能够拥有永恒的生命
他就是恶魔城的城主 邪恶之神
在人间复活的德拉克拉伯爵……
——摘自《恶魔城 血之轮回》





一切和恶魔城有关的故事都从这里开始。

KONAMI于1986年在任天堂FC和MSX制作的游戏《恶魔城》，到今年已经有整整五分之一个世纪的历史了。皮鞭、圣水、烛台、十字架，这些看起来很平常的要素构成了一个不平常的游戏。在电子游戏成为一种新兴的娱乐方式的时候，以前从小说和电影中领教过吸血鬼的威力的人们可以拿起游戏手柄，亲自充当一回主角，在德拉克拉和他部下的悲鸣声中找到英雄的感觉。和吃豆子采蘑菇的“少儿游戏”不同，《恶魔城》从一开始就营造了一个阴森恐怖的气氛，使游戏者觉得透不过气来。这也正是这个系列游戏的魅力所在。

游戏世界里的古堡魔影

最初的《恶魔城》游戏使用的是当时最流行的游戏平台——任天堂红白机（日版为FC磁碟机），也是这台主机给它的前几部作品带来了巨大的销量，使玩家们认可了这个游戏，恶魔城在FC磁碟机上成为与《赛尔达传说》一样出名的作品。除了FC／NES之外，在日本流行的兼容型简化电脑MSX和普通PC也移植了这部作品。一直到1993年，为了纪念初代《恶魔城》，KONAMI为这个86年出品的老游戏重塑金身，发行了FC的卡带版，以及SHARP生产的简易PC X68000的加强版。西蒙的故事作为恶魔城系列中最出名的事迹，在全世界为玩家们所知。

KONAMI在FC上一共推出了3部《恶魔城》，除了初代之外，还有FC磁碟机版的2代《恶魔城2 诅咒的封印》和3代《恶魔城传说》。其中2代的剧情有了白天和黑夜的区别，玩家在不同时间内完成游戏，可以看到不同的结局。从此之后恶魔城系列中许多作品都采用了这样多结局系统，只要满足不同的条件，就可以出现Good Ending、Bad Ending 或者其他的一些Ending。玩家们为了看到不同的结局，必然会反复游戏，这样一来，人们对游戏钻研的深度和广度一定会增加。

由于日版恶魔城的前两代最初都只有磁碟版，所以当时国内的玩家们接触到的D版卡带都是由美版的卡带拷贝来的。NES的卡带与FC虽然从形状到接口端字都完全不同，但是内容本质是一样的，NES的游戏在灌成D版卡之后就可以在任何一台FC上玩了，假如没有美版游戏，我们这些玩家恐怕只能在N年之后才能在模拟器上才能看到日版恶魔城的尊容了。

除了FC之外，KONAMI在任天堂当初预定发售GB的时候就准备好制作掌机版的《恶魔城》。1989年，GB发售不久就有一款恶魔城的游戏在那上面推出，名字叫《吸血鬼传说》，与正统的《恶魔城》稍微有区别，但是它的主角和剧情仍然被列入恶魔城正史之中。

开创2D黄金时代的动作经典

16位机时代的到来使《恶魔城》有了在画面和音乐方面更上一层楼的机会。1991年SFC的《超级恶魔城》、1994年MD的《吸血鬼克星》都是这方面的典范。两部游戏都没有使用太大的容量，但是在画面表现和音乐音效方面都达到了应有的水准。但是，更值得一提的是1993年PC-E的CD-ROM2上推出的《恶魔城X 血之轮回》。虽然PC-E是一台8位游戏机（严格地说是有2个8位CPU的双8位游戏机），但是因为采用了CD-ROM的格式（这也是唯一一台采用CD-ROM的正规8位游戏机），所以声音和画面效果达到了相当高的程度，音乐质量更是没的说。中间又有大量动画穿插，所以整个游戏的效果看起来比前面提到的两部16位机上的作品还要好。时至今日，仍然有许多玩家将这部作品奉为经典，加上这个游戏只有日版，发行数量又很少，所以它的正版光盘的中古价格现在还保持在1万日元左右。后来这部作品移植到SFC上，更名为《恶魔城XX》，画面和音质方面都还移植得很不错，但是因为缺少了过场动画和诸多额外功能，未免显得有些遗憾。但是《恶魔城XX》仍然是16位主机上最优秀的作品。

到了以CD-ROM为主流载体的32位机时代，虽然在游戏制作方面有了更高水准的平台和硬件环境，但是恶魔城这个系列起初似乎被人们遗忘了。直到1997年，KONAMI才宣布制作《恶魔城X 血之轮回》的续篇《恶魔城X 月下夜想曲》，主人公改为德拉克拉的儿子阿鲁卡多。游戏一经面世，立刻获得广大恶魔城fans的欢呼喝彩。和以前的《恶魔城》相比，《月下夜想曲》的操作感更好，主人公的运动更加灵活，最重要的是，即使掉下“悬崖”也不会死，只是回到下面一层的地图而已。游戏里没有了“摔死”的概念，让许多不擅长动作游戏的玩家欣慰不已（实际上，这是在借鉴任天堂的《超级银河战士》的经验）。KONAMI在制作《月下夜想曲》的时候，考虑追加了更多的RPG要素，总的来说是保持了动作的连贯性和地图的完整性。“大地图”也是从这一代开始成为玩家们不可缺少的辅助工具的。由于这一作的结局和地图十分复杂，所以许多玩家为了完美通关而在恶魔城和逆恶魔城之间来回探索，向200%的完成度努力。

虽然到N64之后，大部分的《恶魔城》游戏在家用主机上向3D转化，但是在掌机上，《月下》风格的2D卷轴仍然是主流。GBA上的三部作品《月轮》、《白夜》和《晓月》都体现了2D的风格和特征，使玩家们流连忘返。这种风格一直延续到NDS版的《苍月》上，许多玩家相信，这种风格才是《恶魔城》的精髓所在。

曲折而充满探索的立体化道路

从N64时代开始，KONAMI就在《恶魔城》的制作上开始向3D化摸索。但是N64版的《恶魔城启示录》及其外传并不是很成功。最重要的一点是游戏的操作感和背景气氛和以前的2D版完全不同。但是游戏的开发者并没有灰心。

在PS2上发售的《恶魔城 无罪的叹息》在某种意义上说，是恶魔城3D化的一部里程碑式的作品。和N64版恶魔城相比，《无罪的叹息》在动作感和爽快感方面做了相当程度的提升。这时候正是动作游戏全面复兴的时期，一些PS2的原创游戏如《波斯王子》、《恶魔猎人》等已经体现了真3D动作游戏的魅力，虽然《无罪的叹息》在一些人看来有跟风之嫌，但是如果从一个动作游戏的角度来看，它的素质是相当高的。从攻击到跳跃移动，无不体现了KONAMI制作动作游戏的认真态度。本作唯一让人不满意的就是固定死板的视角，让人很不适应，总觉得这是在玩蹑手蹑脚的合金装备，而不是挥洒自如的恶魔城。这种鸡肋的视角设定到了《黑暗的诅咒》里得到了修正，玩家可以自由调整视角，而且主人公可以使用各种武器。武器精炼也是游戏的一大特点，《黑暗的诅咒》从剧情、操作到系统方面都可以算是3D版恶魔城素质的体现。也许很多人对于恶魔城的3D化并不看好，但是在游戏主机机能进化的今天，其他游戏都可以实现3D化，为什么恶魔城不能呢？恶魔城的3D化也是创新的一种趋势。当然了，作为《恶魔城》系列的忠实爱好者，我们还是希望这个系列能够在2D和3D兼顾的情况下实现发展，为大家带来更多的惊喜。

吸血鬼的前世今生
描绘出不死妖魔惊悚恐怖传说的来历

吸血鬼在西方文化中，似乎是一个类似于亚瑟王、罗宾汉这样的主题，有某个相对固定的起源故事——真假当然不必计较，但也完全可以在这个主题概念的基础上随意发挥，构造新的故事。



女吸血鬼用自己的外表魅惑无知的人，把他们带到自己的主人那里供其"享用"。

下面是传说中关于吸血鬼的一些特征：

吸血鬼是一种相传可以永生的生物，它们以吸饮人类的鲜血为生，它们长着獠牙，有着尖而长的指爪，当然它们经常可以化身为俊男美女。

吸血鬼往往有着超自然的能力。它们是没有影子的。

通常刀剑和枪弹只能使吸血鬼受伤，但是却杀不死它们。

吸血鬼怕见阳光，害怕银子和大蒜。用木锥刺破它们的心脏可以杀死它们。

吸血鬼经常与人类为敌，尽管有时也有与人类友好的吸血鬼。

被吸血鬼咬过的人，自己也会变成吸血鬼，为"主人"效力。

这些特征在以吸血鬼为主题的小说、电影中反复出现，成为约定的套路。

吸血鬼的故事经常和一个叫做特兰西瓦尼亚（Transylvania）的地区联系在一起。该地区在今罗马尼亚，位于喀尔巴阡山脉，历史上曾属于马蒂亚斯·科维努斯帝国，又曾是奥斯曼帝国的附属国，后来成为奥匈帝国的一部分。特兰西瓦尼亚成了在吸血鬼故事中具有符号意义的地名。

关于吸血鬼传说的起源，不同的地方也有许多不同的说法。

有一个来自斯拉夫语的词"Vrykolakas"，意思是"狼人"，其定义起源于希腊的传说，说那些自杀或被教会开除教籍的人，死后被埋葬在未经宗教仪式祈祷过的地方，它们可以使自己的尸体不腐烂，并且能够离开坟墓。"狼人"通常对人类是无害的，最初它们也不是吸血鬼。到16世纪，关于"狼人"的传说已经遍及整个欧洲。在这些传说中，"狼人"可以变成狼的形状（这一点当然是后来的电影非常喜欢借用的）。而到了17世纪末，出现了关于"狼人"死后可以变成吸血鬼的传说。一时间，西里西亚、波西米亚、波兰、匈牙利、摩尔多瓦、俄罗斯、希腊等地，到处都是关于吸血鬼的传说。这些传说很快又传入西欧，1694年，深受法国宫廷赏识的杂志《优雅信使》甚至出了一期吸血鬼专号。不过此时还未有今天的"吸血鬼"这个词。



进入18世纪，欧洲开始出现关于吸血鬼案例的官方报告。据说在一份关于1725年某吸血鬼案的报告中，首次出现了今天的"吸血鬼"（Vampire）一词，那份报告是用德语写成的。在出现了一系列报告之后，吸血鬼传说进入上层社会的视野，关于这个传说的争议和论战开始形成著作和论文。例如，1732年，斯托克（Christian Stock）写了《论吸血鬼的尸体》，次年佐普（Jonann Heinrich Zopf）写了《论塞尔维亚的吸血鬼》。



面对吸血鬼传说的流行，以及大量"研究论著"的问世，教会人士难以在这个问题上保持缄默，他们不得不出来表示态度。最初，他们站在理性的立场上，否认吸血鬼是真实存在的事物。例如，当时以注释《圣经》而颇负盛名的塞农修道院院长卡梅（Augustin Calmet），写了两卷本的著作《论匈牙利、摩尔多瓦等地的附体鬼魂、被开除教籍的人、吸血鬼或活尸》，1746年在巴黎出版。卡梅的本意是要驳斥关于吸血鬼的迷信和传说，但他的书中充满了关于吸血鬼的案例和轶事，未免产生了本末倒置的效果。此外如佛罗伦萨的大主教达万扎蒂（Giuseppe Davanzati）1774年出版了《论吸血鬼》，甚至教皇本笃十四世（Benoit XIV）的著作中也花费了不少篇幅谈论吸血鬼。这些教会人士都否认吸血鬼的存在。

尽管直到18世纪末，在法国和德国许多大学的文艺沙龙里，吸血鬼迷信和传说仍是重要的话题，但是它在19世纪中确实经历了衰落的年代，人们渐渐开始对吸血鬼这一话题不感兴趣了。

然而，时隔不久，吸血鬼又不可思议地在西方文学艺术中复活起来。据说这种在文学艺术作品中的复活，早在1748年就由德国诗人奥森费尔德（Ossenfelder）预言过了。

在18世纪开始的浪漫主义文学运动中，吸血鬼形象与作家灵感之间的互动，产生了一些新的作品。浪漫主义诗人塑造了一种迷死人的女吸血鬼形象，如柯勒律治的《克里斯特贝尔》中、济慈的《无情美人》中，都有这样的吸血鬼形象。而在波德莱尔的《吸血鬼的变形》中，则是堕落的女花痴。这些女吸血鬼迷人、美丽而且神秘，让男人们止不

恶魔城历代主流作品发售一览表

年代	作品名称	机种	日版原名	美版原名	欧版原名
1986	恶魔城	FC/FDS	恶魔城ドラキュラ	Castlevania	—
1986	恶魔城	MSX	恶魔城ドラキュラ	Vampire Killer	—
1987	恶魔城	ARC	恶魔城ドラキュラ	Haunted Castle	—
1988	恶魔城2 诅咒的封印	FC/FDS	ドラキュラII 咒いの封印	Castlevania II Simon′s Quest	—
1989	吸血鬼传说	GB	ドラキュラ传说	Castlevania Adventure	—
1990	恶魔城传说	FC	恶魔城传说	Castlevania III Dracula′s Curse	—
1991	超级恶魔城	SFC	恶魔城ドラキュラ	Super Castlevania IV	—
1991	吸血鬼传说2	GB	ドラキュラ传说II	Castlevania II Belmont′s Revenge	
1993	恶魔城X 血之轮回	PC-E	恶魔城ドラキュラX 血の轮回	—	—
1993	恶魔城	X68000	恶魔城ドラキュラ	—	—
1994	吸血鬼克星	MD	Vampire Killer	Castlevania Bloodline	Castlevania the New Generation
1995	恶魔城XX	SFC	恶魔城ドラキュラXX	Castlevania Dracula X	Castlevania Vampire Kiss
1997	恶魔城X 月下夜想曲	PS	恶魔城ドラキュラX月下の夜想曲	Castlevania Symphony of the Night	—
1998	恶魔城 漆黑的前奏曲	GB	恶魔城ドラキュラ 漆黑たる前奏曲	Castlevania Legends	—
1999	恶魔城启示录	N64	恶魔城ドラキュラ默示录	Castlevania	—
1999	恶魔城启示录外传	N64	恶魔城ドラキュラ默示录外传	Castlevania Legacy of Darkness	—
2001	恶魔城年代记	PS	恶魔城年代记	Castlevania Chronicles	—
2001	恶魔城 月轮	GBA	恶魔城ドラキュラ Circle of the Moon	Castlevania Circle of the Moon	Castlevania
2002	恶魔城 白夜协奏曲	GBA	Castlevania 白夜の协奏曲	Castlevania Harmony of Dissonance	—
2003	恶魔城 晓月圆舞曲	GBA	Castlevania 晓月の圆舞曲	Castlevania Aria of Sorrow	
2003	恶魔城 无罪的叹息	PS2	Castlevania	Castlevania Lament of Innocence	Castlevania
2005	恶魔城 苍月的十字架	GBA	恶魔城ドラキュラ苍月の十字架	Castlevania Down of Sorrow	—
2005	恶魔城 黑暗的诅咒	PS2	恶魔城ドラキュラ 暗の咒印	Castlevania Curse of Darkness	—

注：1. 作品发售时间以最早发售的版本为准。2. 有的欧版游戏和美版名称相同，不再重复列出。

住心猿意马。

使吸血鬼成为西方现代文艺中的灵感资源，至少有两位大功臣值得一提。

一位是中篇小说《吸血鬼》的作者波里道利（John William Polidori）。此人原是诗人拜伦的秘书兼私人医生，拜伦1816年曾与人打赌，要写一部以吸血鬼达尔韦（Darvell）为主角的小说，这部小说后来未能完成，但拜伦曾将设想好的情节告诉了波里道利。不久波里道利与拜伦闹翻，次年他离开拜伦回到英国，开始撰写小说，他以拜伦的故事为大纲，但改换了主角的名字，变成吕特温（Ruthven）爵士。1819年小说在《新月刊》上发表，颇为轰动，多次再版，又被译成法文，次年即被改编成戏剧——30年后，大仲马还在改编这部小说。这部小说引起了持久的吸血鬼风潮，甚至有许多人抄袭他的作品。

另一位就是小说《德拉克拉》的作者斯托克。据说，斯托克的灵感与一个名叫范贝利（Arminius Vambery）的人大有关系，此人是匈牙利布达佩斯大学的东方语言教授，对中欧的历史和民间传说了如指掌，有一次他途径伦敦，向斯托克讲述了瓦拉其亚公国领主弗拉德四世的故事，斯托克听后灵感涌出，遂以弗拉德四世为主人公，创作了小说《德拉克拉》。1897年出版的《德拉克拉》为吸血鬼形象翻开了新的一页，吸血鬼传说能够成为一个流传至今的现代神话，《德拉克拉》实有奠基之功，它启发了此后许多作品的灵感。



吸血鬼德拉克拉的形象，虽然比不上柯南道尔笔下的福尔摩斯，但自斯托克的小说问世以后，以吸血鬼为主题的小说、戏剧和电影也层出不穷。

1924年，在斯托克去世12年后，《德拉克拉》首次被搬上舞台，1927年在伦敦重演，大获成功，同年9月又在纽约百老汇上演，吸血鬼德拉库终于成为一个传奇人物。他在舞台上的晚礼服和黑披风，从此成为现代吸血鬼形象的共同特征。1931年，根据《德拉克拉》改编的第一部有声电影《吸血狂魔》上映。从1922年到1994年，以吸血鬼为主题的电影至少有20多部。而根据他的传说改编的游戏《恶魔城》系列，早就为所有爱好游戏的玩家所熟知了。



《德拉克拉》一书中的主角德拉克拉如前面所说，在历史上真有其人，不过他是公爵，比伯爵要高两级。他的全名（依罗马尼亚语发音）是弗拉德·捷比斯·德拉克拉(Vlad Tepes Dracula)。1431年生于今罗马尼亚的西基刷剌(Sighisoara)城。其父弗拉德·德拉克（Vlad Dracul）当时被纳为龙骑士组织的成员，受罗马尼亚地区希其蒙（Sigismund）国王任命为特兰西瓦尼亚的总督军。从罗马尼亚语来分析，德拉克来自龙（Dragon）的意思，表示被纳入龙骑士（Dragoon）的尊荣，德拉克拉则是“龙之子”的意思。当时龙骑士组织具有神圣的地位，由今德国境内神圣罗马帝国皇帝所创，目的在效忠教庭，使天主教徒免于土耳其的迫害。德拉克拉因其父的骁勇善战而获此名号，亦因此成为多瑙河畔瓦拉其亚（Walachia）公国的公爵“弗拉德四世”（Vlad IV）。后来罗马尼亚人将“德拉克拉”解释成恶魔，是受当时在罗马尼亚境内的德国南部萨克森人影响。这些萨克森人到罗马尼亚境内躲避饥荒，行为不检，被德拉克拉施以极严厉的刑罚，所以私下都如此称呼（这里的Dragon与Dragoon意义完全不同，请注意）。

这些高高的传说故事和小岛文美女士的画风十分相配，显得充满美感又不乏惊艳。



据史书记载，1442年间弗拉德与其年幼的弟弟因政治因素被送往奥斯曼土耳其的首都伊斯坦布尔（君士坦丁堡）作为人质，就这样待了六年。在这段期间内，他的周遭充满不怀好意的人的监视，后来他听到了父亲与兄长被叛变贵族暗杀的消息。十七岁那年，他在土耳其素丹的支持下，率军打回瓦拉其亚并夺回政权。

德拉克拉上台之后，第一件事便是整肃异己，他的手段十分苛酷，为了整顿国家秩序，他用各种严刑峻法对待罪犯，最有名的就是穿刺刑。这个穿刺可不只是从胸口或后背把人穿起来，有的时候还要用尖利的木桩从人的嘴或者臀部竖着穿过去，再立在示众的地方，使其极痛苦地遭受折磨而死。看到这种惨状的人一般都无法接受，留下严重的心理障碍，不得不说这是一种很背离人道的刑罚。和这种死法相比，能够被判处斩首的犯人应该算是很幸运的了。虽然这种酷刑很残忍，但是也确实收到了立竿见影的效果，在执行这种刑罚之后，当地的犯罪者数量骤减，这也算是乱世用重刑的功效吧。

随后，原先与德拉克拉合作的土耳其翻了脸，准备趁其势力未成，彻底拿下罗马尼亚。但是他们遇到的却是以善于指挥战斗和残酷虐待战俘闻名的对手。在与敌人交战的时候，弗拉德善用奇袭战法和“彻底的杀戮和掠夺”的战术，守则坚壁清野，不给敌人留下任何东西；攻则如狼群下山，不把敌人吃光誓不罢休。弗拉德曾在多瑙河畔多次打败数倍于罗马尼亚军团的土耳其大军，解救自己的国家，成为罗马尼亚的民族英雄。

真正令土耳其人感到恐惧的，是1462年的战役。此战中弗拉德被盟友背叛，而被迫退逃至首府，土耳其人以为此时可以乘胜追击，将弗拉德彻底消灭。但是当土耳其大军追抵城下时，却赫然见到开战时被俘虏的两万多名士兵都被剥光了衣服示众，并被活活地穿插于遍布城池周围方圆数里的密密麻麻的木桩上。从战俘嘴部或臀部刺进的棒子四处林立，乌鸦和秃鹰不断啄食这些死尸，使周围弥漫着浓烈的腐臭味，原本打算仍然向前直进的土耳其军队，目睹这令人毛骨悚然的情景，莫不为之心胆俱裂，顿时丧失了战斗意志，只得撤离。

弗拉德公爵对待使者也采取先礼后兵，好话说完就酷刑伺候的态度(汗)。对于在他面前不愿脱帽的土耳其使者，他命令道：“既然不愿脱帽，那就让他永远脱不下来。”于是这名使者的帽子被行刑者用铁钉钉在了头上，其结果可想而知。即使是没有被钉过脑袋的土耳其人，也都不敢再对这位恶魔般的公爵傲慢了。通过种种严酷的手段，德拉克拉成功地把强大的土耳其军队拒绝在国门之外，使得东欧诸基督教国家能够免于被侵略的危险。

不过，由于德拉克拉公爵确实是个很变态的人，尤其是他喜欢折磨别人，见血发狂，结果他的“英雄事迹”不胫而走，“吸血鬼”的称号传遍了整个欧洲。这样的人当然不会有什么好的结局，他最后死于布加勒斯特近郊战场。1476年冬，德拉克拉以微弱的军力，在无外援的情况下和奥斯曼土耳其帝国大军奋战，一直战斗到最后一兵一卒，德拉克拉的死也是很壮烈的。由于深恨这个迫害自己同胞的异教徒，土耳其军队将德拉克拉的尸体大卸八块，并把他的首级远送至伊斯坦布尔。这位“民族英雄”最终落了一个死无葬身之地的下场。不过罗马尼亚人并没有忘记他，现在罗马尼亚境内的斯那可夫修道院中，供奉着德拉克拉的灵魂，他的灵魂守护着罗马尼亚。（寒啊，让这样的人守护自己的国家……）



←版画中的穿刺酷刑，让人看后仍然心有余悸。

不管怎么说，弗拉德·捷比斯·德拉克拉的事迹为当时的许多野史作家增加了丰富的素材。这些人把他写成了一个专门以血为食、来去无踪的传奇人物。时至今日，他的名字已经和吸血鬼分不开了。

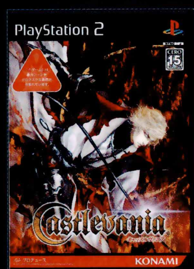
附：关于欧洲贵族的小常识

欧洲贵族的头衔，一般是以中国古代既有的贵族爵位去对译的，因此高低等级仍是公、侯、伯、子、男，但之后多了从男爵与爵士两级，之下还有非贵族的仕绅（Esquire）与绅士（Gentleman）。在所有的头衔当中，自然以皇帝（Emperor）为最高的一级，其后是国王（King）、亲王（Prince）、大公（Grand Duke/ Grand Prince/ Arch-Duke）、公爵（Duke/ Jarl/ Herzog）、侯爵（Margrave）、伯爵（Count/ Earl/ Graf）、子爵（Viscount）、男爵（Baron），从皇帝到大公属于亲王阶级，大公至男爵属于列侯阶级，再之下是骑士阶层的从男爵（Baronet）与爵士（Knight）。不同的国家，贵族头衔略有不同，神圣罗马帝国尚有选侯（Elector，具有选举皇帝权力的爵位）、宫廷伯爵（Count Palatine，主管帝国的行宫，其中以莱茵宫廷伯爵最为知名）、自由伯爵（仅法兰什—孔泰有这个称号，他是法理上直属于皇帝的伯爵，然而实际上法兰什—孔泰曾经是欧洲一个独立的国家）。

剖析阴森古堡中的颤栗传说
揭露在表面现象背后掩盖下的真实历史

系列作品在时间意义上的原点

公元1094年：恶魔城 无罪的叹息（PS2）



最初的恶魔城故事发生在十字军东征时期。主人公利昂·贝尔蒙特是骑士的后代，《恶魔城》系列中贝尔蒙特家族的始祖，不过当时系列的不死BOSS——德拉克拉伯爵还没有出现。当十字军在中东征战的时候，在东欧突然出现了一群骚扰村民的怪物，它们是吸血鬼的部下。利昂的未婚妻莎拉被吸血鬼沃尔特?贝伦哈特掠走。为了拯救恋人，利昂放弃了骑士身份，前往沃尔特隐居的森林“永恒之夜”，与吸血鬼进行殊死搏斗。

利昂来到吸血鬼所在的森林之后，发现这里的魔怪生物不能用普通的兵器消灭。这时他遇到了炼金术士里纳多?甘道非（甘道夫？），在他的帮助下，利昂得到了精炼的除魔鞭，踏上了讨伐吸血鬼、拯救恋人的行程。

在消灭了沃尔特的五个部下之后，利昂进入了最后的城堡，但是他的鞭子对沃尔特毫无作用。令利昂惊异的是，沃尔特居然非常痛快地把莎拉还给了他，并且约他在城堡中再次决斗。

利昂把莎拉带回里纳多那里之后才发现莎拉已经被沃尔特吸过血了，她很快会变成新的吸血鬼。里纳多告诉利昂，要解除吸血鬼的诅咒，就必须把他消灭。而现在一般的武器对他又是无效的，要想破除他的结界，就必须用吸血鬼的血对鞭子进行新的精炼。而目前唯一可以得到吸血鬼之血就在莎拉身上——利昂面前摆着一个残酷的事实：无论如何，莎拉都将死去，或者作为精炼圣鞭的祭品，或者变成失去自我意识的吸血鬼。莎拉暗中听到了利昂与里纳多的谈话，毅然决定牺牲自己，以帮助利昂封印吸血鬼，使更多的人免除受害的命运。

无奈而悲伤的利昂杀死了莎拉，用她的血为皮鞭进行了祭祀，在里纳多的努力下，能够彻底消灭吸血鬼的圣鞭“Vampire Killer”诞生了。利昂化悲伤为愤怒，用圣鞭在满月之夜的恶魔城中完成了讨伐吸血鬼的任务。

沃尔特被消灭了，但是这时出现了一个人——为利昂指引方向的人，是他的好友，原十字军的军师马蒂亚斯。1年之前，他从战场归来，却听到了心爱的妻子伊丽莎白病亡的噩耗。由于悲伤过度，一年来他一直卧床不起。原本对基督教忠诚的他由爱生怒，对夺走妻子生命的上帝怀恨不已。实际上，让利昂消灭吸血鬼沃尔特，只是马蒂亚斯精心策划的阴谋的一部分。他要得到的，是吸血鬼沃尔特的灵魂，以及被称做“Crimson Stone”的红色魔石。有了这些，他就可以获得永恒的生命，永远对他所憎恨的上帝进行诅咒。

作为“感谢”，马蒂亚斯邀请利昂和他一起成为不死之身。利昂无法接受这个欺骗和利用自己的人提出的请求，断然拒绝了他。于是马蒂亚斯翻了脸，让成为自己部下的死神消灭利昂，结果死神倒在了利昂的圣鞭下。

利昂知道死神的灵魂会回到马蒂亚斯那里。他让死神替自己传话：作为被诅咒的邪恶的灵魂，马蒂亚斯即使得到永生，也将永远不会被他原谅。无论经过多少世代，利昂?贝尔蒙特的后代都将在黑暗的夜空下执行讨伐吸血鬼的任务。圣鞭最终会把吸血鬼消灭。

马蒂亚斯逃到了不知名的远方，继续在阴暗的角落里对上帝进行诅咒。他自称“午夜的吸血鬼之王”。经过300多年的轮回转世，他出现在罗马尼亚，继续在月光下虐杀无辜的人。那个时候的他，被称作“德拉克拉伯爵”。而在这个时候，贝尔蒙特家族的后代已经成为名扬欧陆的恶魔猎人，新的故事即将展开……

未被写进史册的“德拉克拉初登场作”

公元1450年：恶魔城 漆黑的前奏曲(GB)

公元1450年，黑暗势力的德拉克拉伯爵指挥他的死灵军团向人类世界发动攻击。在罗马尼亚，专门与吸血鬼斗争的贝尔蒙特家族的后裔——索妮亚?贝尔蒙特挺身而出。索妮亚虽然是女孩子，却拥有辨别特殊事物的超能力。在祖父的教导下，她从小开始练习鞭法，到了17岁那年，索妮亚终于迎来了命运中的一日。

在这一年，她碰到了一个英俊的男子，并且爱上了他。不料此人正是德拉克拉伯爵的儿子阿鲁卡多，他也想阻止自己父亲的计划。在知道阿鲁卡多的情况之后，索妮亚决定独自完成讨伐德拉克拉的任务。

索妮亚在恶魔城堡中与妖魔鬼怪战斗，最终来到了玉座之间。但是她在那里遇到的却是阿鲁卡多。原来他也想潜入这里对付德拉克拉，以改变自己被诅咒的命运。阿鲁卡多担心索妮亚的力量不够，提出要和她交手，考验她的能力才肯同意她继续前进。索妮亚打败了阿鲁卡多，证实了自己的能力。阿鲁卡多放心地让她去战斗，自己则进入了休眠状态。



索妮亚将德拉克拉封印，并且摧毁了他的魔怪形态。在化成灰烬的同时，德拉克拉警告索妮亚，只要世界上存在邪恶，他就会在将来的某个时候重新复活。而索妮亚也针锋相对地回应他，只要贝尔蒙特家族的血脉还在世界上，就会有人将复活的吸血鬼重新封印。这两条诅咒在将近1000年的时间内延续着，成为不可违逆的宿命。

虽然索妮亚打败了德拉克拉伯爵，但是吸血鬼存在的事实在世俗社会引起了极大的恐慌。当地的人们也并没有买她的账，而是把索妮亚赶出了那里。因为在消灭德拉克拉之后，她生下了一个孩子。这种未婚产子的行为是不能被当时的人所接受的。虽然故事中并没有说明这个孩子的名字和来历，但是许多玩家都坚信他就是后来的拉尔夫·C·贝尔蒙特，在《恶魔城传说》和《黑暗诅咒》中出现的英雄人物。而且他的父亲很有可能就是与索妮亚有过一段感情的阿鲁卡多。但是考虑到整个《恶魔城》故事的完整性，制作人最终决定不把这部作品放在恶魔城系列的正统历史中。以至于索妮亚这位贝尔蒙特家族唯一的女性英雄被湮没了。（实际上，从某种意义上讲，这么做是为了保护阿鲁卡多这个超级帅哥的名节。要不然，早在几百年前就和贝尔蒙特家族有说不清的关系，那以后的玛利亚往哪里摆？）看起来，索妮亚在《恶魔城》系列中的命运也和在游戏中一样多舛啊。

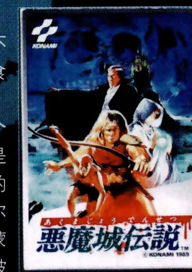


最初的《恶魔城》插画充满了美式风格，主角强壮骠悍，与月下之后的画风截然不同。

与伙伴们一同讨伐吸血魔王

公元1476年：恶魔城传说（FC）

在索妮亚封印德拉克拉伯爵20多年之后，传说中的吸血鬼又一次蠢蠢欲动。当无知的人们以为德拉克拉会被封印整整一百年才会复活的时候，这位黑暗统治者的部下们早就已经暗中酝酿让主人复活的计划了。在1476年，恶魔城再一次出现在罗马尼亚的荒凉土地上，而惩戒这个魔王的责任由谁来担当呢？贝尔蒙特家的人已经被当地人赶走了，这些愚昧的人不得不体会到自食其果的痛苦。



这时候，一个男人回来了。他是贝尔蒙特家族的后裔——拉尔夫·C·贝尔蒙特。按照被KONAMI官方掩盖的恶魔城密史记载，拉尔夫?C?贝尔蒙特是当初贝尔蒙特家族的女性传人索妮亚?贝尔蒙特的儿子。他的父亲身份不明，但是很有可能是德拉克拉的儿子阿鲁卡多。（他的血统问题受到质疑也是KONAMI官方不承认《漆黑前奏曲》为正统作品的原因之一）

德拉克拉伯爵复活的目的有两个：一是要将整个世界笼罩在黑暗之下，成为地上所有人的统治者（冥王哈迪斯：我当初也是这么想的），还有就是将贝尔蒙特家族的成员全部杀死，以断绝自己的后患。不过拉尔夫也并不是白得了贝尔蒙特家后裔的虚名，他凭借自己的武艺和除魔圣鞭，以及朋友们的帮助，向德拉克拉发起了挑战。

和拉尔夫一起并肩作战的，有盗贼格兰德·达那斯第、女魔法师塞珐?费尔南德斯和苏醒后的阿鲁卡多。由于和贝尔蒙特家族的渊源，阿鲁卡多义无返顾地帮助拉尔夫，讨伐自己的父亲。（难道说拉尔夫真是阿鲁卡多的儿子？）在大家的共同协力下，德拉克拉被送回了他应去的世界。拉尔夫为贝尔蒙特家挽回了名誉，成为新的英雄，贝尔蒙特家族也得以在罗马尼亚继续定居，为了在将来继续封印复活的德拉克拉。

恶魔精炼师成为正义的主人公

公元1479年：恶魔城 黑暗的诅咒(PS2 / XBOX)



在3年前的那次战斗里，德拉克拉伯爵被拉尔夫·C·贝尔蒙特消灭了。但是他的部下依然在欧洲各地寻找机会让他复活。在德拉克拉的部下中，有一个名叫海科特的恶魔精炼师背叛了魔王的指挥，并且放弃了召唤恶魔的能力。然而海科特为自己的自由付出了昂贵的代价——他的女友罗萨莉被另一名恶魔精炼师艾萨克抓走，并且以女巫的罪名处以火刑。为了给罗萨莉报仇，海科特决意回到罗马尼亚的瓦拉西亚山地。此时这里已经是瘟疫流行、恶灵四虐的景象，魔王的军团已经完全控制了这片地区。

海科特在废城和山地一带搜索艾萨克和德拉克拉的踪迹时遇到了长得很像自己死去的女朋友的魔女朱莉亚和曾经打败德拉克拉的拉尔夫·C·贝尔蒙特，但是拉尔夫却当他是敌人，二话不说就和他打了起来。在感觉到海科特身上没有邪恶的气息

之后，拉尔夫便不再和他作对，而是继续进行自己的冒险去了。后来，海科特在与艾萨克交手的时候才知道朱莉亚是艾萨克的妹妹。不过为了打败即将复活的魔王，现在也顾不了这很多了。在经过一番奔波和战斗之后，海科特发现艾萨克已经召唤出德拉克拉的灵魂，并且与他合为一体。然而复活后的德拉克拉还很不稳定，海科特趁机将他消灭，并且用恶魔精炼师的特技封印了他的诅咒。（这也是最令吸血鬼伯爵郁闷的一次封印，刚出来还没怎么扑腾几下就又被人收拾了，而且还不是贝尔蒙特家的人把他干掉的……）之后海科特与赶来的朱莉亚一起对艾萨克的遗体进行了告别（汗），随即用瞬间移动逃离了崩塌的城堡。复仇成功的海科特暂时无处可去，于是听从朱莉亚的意见，暂时和她住在一起。（这算是完美结局吗？）

在海科特冒险的过程中，除了拉尔夫之外，还有一位名叫圣日尔曼(St. Germain)的绅士出现在游戏中，为他提供消息。这个人来去无踪，据他自己所说，他是来自未来的人，对于这次的较量了如指掌，并且预言善良的人类终有一日会和德拉克拉决一死战。他的真正身份究竟是谁呢？没有人知道。只是玩过《合金装备》系列的人觉得他和那个耍左轮的Ocelot长得很像（当然不可能是他了）……

主角也许是最不受关注的贝尔蒙特传人

公元1576年：吸血鬼传说（GB）
1591年：吸血鬼传说2（GB）

尽管贝尔蒙特家族的战士们一次次努力将德拉克拉封印起来，但是这个老家伙依然保持着即使没人召唤也照样100年复活一次的优良传统（没办法，只靠圣鞭的力量是不能彻底摧毁德拉克拉的）。时间到了16世纪，德拉克拉终于在上次郁闷的战败之后秘密地复活，并且策划了一个新的阴谋。不过贝尔蒙特家的传人克里斯托弗?贝尔蒙特早就已经在等着拿家传的宝贝收拾这个仇敌了。在与克里斯托弗交手之后，德拉克拉觉得这个对手过于强大，与其和他死拼到底又被封印100年，还不如暂时避其锋芒，找个机会再下手。于是他通过假死逃脱了克里斯托弗的惩罚，化成一只蝙蝠藏了起来。

15年之后，克里斯托弗已经年老，而他的儿子索雷尤刚刚成年，德拉克拉觉得在贝尔蒙特家青黄不接的时候趁火打劫是个不错的主意，于是他把索雷尤绑架了，



并且施咒使其成为自己的部下。失去爱子的克里斯托弗愤怒难当，于是拖着老当益壮的身体再一次踏上了讨伐吸血鬼的征途。

德拉克拉警告克里斯托弗，假如他在冒险的过程中有一点的差错，索雷尤的性命就会不保。在经过种种刁难般的考验之后，克里斯托弗救出了索雷尤，并且和他一起给德拉克拉设下的这个“游戏”画上了句号——狡猾的吸血鬼又一次失了算，贝尔蒙特家族老少两代传人用双重力量将他封印，之后的故事，就要留给大名鼎鼎的恶魔城头号英雄西蒙去书写了。

被隐藏于黑暗中的故事

秘史

公元1666年：恶魔城 复苏(DC 发售中止)

公元1666年，德拉克拉的情人、黑暗女公爵与自己的部下在暗中召唤他的灵魂，要让他回到这个世界上。与此同时，地下世界的各种妖魔鬼怪也都活跃起来。魔王德拉克拉统率的黑暗军团将把所有阻碍自己的人消灭，尤其是贝尔蒙特家族的人。当时贝尔蒙特家族的英雄西蒙还没有长大成人，没有对抗德拉克拉的力量。一旦他们的阴谋得逞，整个世界将陷入彻底的黑暗之中。

尽管这个阴谋在暗中策划，但是女公爵的行为破坏了光明与黑暗的平衡，所以光明的守护神在感知这一点之后立刻从不同的时代提前“召唤”了两位贝尔蒙特家族的吸血鬼猎人来解决这个被扭曲的历史



问题。他们两人一个来自过去，一个来自未来。其中一人是贝尔蒙特家族早期的英雄，在1450年封印德拉克拉的女战士索妮亚·贝尔蒙特，实力自然不用提；另外一人来自19世纪，虽然身为贝尔蒙特家族后代，却放弃了吸血鬼猎人身份改投军队的维克多·贝尔蒙特。他掌握了许多当时先进的科学和作战方法，用来对抗吸血鬼的黑暗军团，拯救世界，也不失为一个好的想法（这么看来这些神明也是够有远见的）。就这样，两个来自不同时代的英雄人物向家族历代共同的敌人发起了攻击！

关于那段历史的记载现在已经很难找到详细的资料了。由于KONAMI最终没有发售DC版的《恶魔城 复苏》，索妮亚与维克多穿越时空的壮绝战斗也只能存在于少数一些熟知《恶魔城》故事之人的记忆中。这是《恶魔城》历史上最神秘的故事，也许有一天，会有人告诉我们它背后的真相的。

名扬天下的英雄传说揭开帷幕

公元1691年：恶魔城（FDS/ MSX/ FC/ SFC/ X68000/ PS）
1698年：恶魔城2（FDS/ FC）

在克里斯托弗?贝尔蒙特和他的儿子索雷尤·贝尔蒙特封印德拉克拉伯爵近100年之后，德拉克拉又按照既定的预言降临到这个世界上。这次他遇到的对手，在后来的历史上成为贝尔蒙特家族最著名的吸血鬼猎人的西蒙?贝尔蒙特。西蒙是克里斯托弗的曾孙，他的祖父就是曾经被德拉克拉控制的索雷尤?贝尔蒙特。索雷尤和他的儿子（也就是西蒙的父亲）深知吸血鬼的复活将带来多么可怕的后果，所以他们两代人都把心血灌注在最有可能与德拉克拉交战的西蒙身上。西蒙从小苦练降魔的本领，所以当德拉克拉和他的城堡出现的时候，西蒙毫无畏惧地走上了讨伐吸血鬼魔王的征程。

德拉克拉每次都认为自己的实力足以消灭贝尔蒙特家族的后代，但是每当他苏醒过来，准备实施自己复仇计划的时候，就会发现无论哪个贝尔蒙特家的后代都不



小岛文美女士给西蒙重新绘制的画像，相比之下更加唯美，充满了威严而帅气的气质。

是吃素的。西蒙的到来使德拉克拉觉得猝不及防，在败给西蒙之后，德拉克拉的身体四分五裂，灵魂却又一次金蝉脱壳逃了出去，而且还布下了恶毒的诅咒：中了诅咒的西蒙在不久之后就会死去，到时候就没有人能阻止他的复活了。



西蒙遭受了诅咒之后体力已经不如从前。他从长老那里得知，要破除这个诅咒，必须将散落在各地的德拉克拉的身体碎片重新拼起来，将他唤醒然后加以消灭。然而德拉克拉的身体碎片由他以前的部下看守着，西蒙必须在规定的时间之内找齐所有碎片，否则他会因为诅咒而死亡，贝尔蒙特家族的血脉也会断绝。假如到时候德拉克拉再复活的话，就没有人能制服他了。尽管德拉克拉的诅咒十分恶毒，西蒙最后还是找到了所有的碎片，随即召唤出休眠中的德拉克拉，并且把他消灭。这也是贝尔蒙特家族与吸血鬼斗争的数百年中，唯一由吸血鬼猎人唤醒吸血鬼的一次奇特经历。

用生命和友情谱写的悲喜活剧

公元1748年：恶魔城 白夜的协奏曲(GBA)

时光荏苒，转眼间50年过去了。西蒙的孙子——祖斯特·贝尔蒙特已经长大成人。有一天，他的儿时玩伴莉迪?埃尔兰被复活的德拉克拉抓走做血祭，他只好和朋友马克西姆去营救莉迪。多年来没有出现在世界上的德拉克拉城堡中，隐藏着什么样的秘密？

当祖斯特来到恶魔城之后，却发现马克西姆的举止很反常。原来他早被德拉克拉施了咒术，成为被他控制的傀儡。祖斯特只好自己去寻找解救莉迪的方法。在最后，他依靠莉迪和马克西姆给他的的饰物，成功地击破了德拉克拉的诅咒。马克西姆恢复了神志，和祖斯特、莉迪一起平安脱险——当然了，要想看到这个结局，就必须依靠各位玩家自己的努力才可以。

不知为什么，尽管KONAMI官方对于1094年的历史不肯承认，但它在有意无意之间还是泄露了这其中的奥妙。主人公祖斯特拥有贝尔蒙特和费尔南德斯两个家族的血统，还有银白色飘逸的长发，这种造型从某种角度上解释，也可以说是阿鲁卡多的隐性基因在作怪。另外，随游戏公布的宣传画中，莉迪安详地躺在白花丛里，面无血色，周围的背景中血迹斑斑，再配



上祖斯特忧郁悲伤的眼神，许多人都认为这个游戏的最终结局是悲剧性的。实际上，这幅悲剧插图所描述的只是三个结局中的一个而已。和《无罪的叹息》里莎拉的命运相比，莉迪还有2/3生还的希望，已经是很幸运的事了。

开创一个崭新时代的壮丽诗篇

公元1792年：恶魔城X 血之轮回(PC-E)恶魔城XX（SFC）
1797年：恶魔城X 月下夜想曲（PS）

仔细算起来，吸血鬼之王德拉克拉几乎要每隔一百年才能有一次降临世界的机

会，这对于他来说不知是不是太苛刻了一点。不过这个老不死的家伙几乎每次出现都会闹个天翻地覆，这一次也不例外。为了完成黑暗的仪式，德拉克拉在复活之后从周围的村子里掳走了几名少女作为祭品。其中一名女子安妮特·兰尼德正是吸血鬼传人利希特?贝尔蒙特的女朋友。同时被掳走的还有她的妹妹玛利亚·兰尼德。为了拯救恋人，贯彻贝尔蒙特家族的传统，利希特带着祖传的降魔圣鞭和必胜的勇气，向德拉克拉的城堡进发了。



利希特首先救出了玛利亚。这个孩子虽然幼小，却有着控制动物的神奇能力。为了救出姐姐，玛利亚也自信满满地参加了对德拉克拉的战斗。经过二人的努力，自以为必定会成功的德拉克拉又一次难逃失败的下场。但是和以前很多次一样，他在最后的时刻化成烟雾逃掉了，并且继续寻找复仇的机会。

在成功地拯救了被绑架的女子之后，利希特一直和安妮特、玛利亚她们一起生活。四年之后的一天，他却神秘地失踪了。据说一个叫沙夫特的巫师在暗中预备召唤德拉克拉回到世界上。利希特是中了他的咒语才失踪的。随着贝尔蒙特家族末裔的消失，各地的妖魔鬼怪又开始兴风作浪，恶魔城又出现了，吸血鬼之王随时都有可能降临。

正邪势力的均衡受到了破坏，产生的巨大力量使一个人从长久的睡眠中苏醒过来——他就是在数百年前和拉尔夫·C·贝尔蒙特一起打败德拉克拉伯爵的吸血鬼贵公子阿鲁卡多。他意识到自己的父亲即将给世界带来巨大的灾难，必须有人来阻止这一切。在贝尔蒙特家族没有人能够胜任的时候，他就要承担起这个义务。就这样，吸血鬼之王的儿子成了这个故事的主角，作为一个德拉克拉家族的叛逆者，也是拯救这个世界的英雄。

说到德拉克拉成为暴虐的吸血鬼的原因，对《恶魔城》的故事熟悉一些人的都知道，德拉克拉和一个名叫莉莎的民间女子结合，并且生下阿鲁卡多这个孩子，造成了一切悲剧的开始。世俗的政权和民众认为莉莎是一个巫女，所以残酷地以执行火刑的方式把她杀害了。德拉克拉因此而对人类社会产生了强烈的憎恨，从而发誓要毁灭所有愚昧无知的人类，以自己的理念建立一个新的世界。如果成功的话，他将是新的创世主，取代上帝的地位。然而这个计划的代价是现在世界上所有人类的毁灭，这对于立志保护人类的贝尔蒙特家族来说是绝对不能发生的。其实不仅是贝尔蒙特家族，任何一个热爱生活的人都不能眼看着德拉克拉一意孤行，以自己的好恶决定世界的命运。就这样，阿鲁卡多带着一颗人类的心灵，和玛利亚一起在恶魔城中救出了利希特·贝尔蒙特，并且消灭了沙夫特，将复活的德拉克拉重新封印，并且净化他的灵魂。

但是阿鲁卡多毕竟是吸血鬼的后裔，他明白自己在大义灭亲之后仍然不能见容于这个世俗的社会，所以他唯一的选择就是继续逃避。但是玛利亚在和他接触的过程中对他产生了好感，决定和他在一起。这样一来，阿鲁卡多原本平淡沉闷的生活里多了一丝生机。而利希特考虑到自己的能力有限，于是决定隐居，并且将封印吸血鬼的圣鞭交给了自己的亲戚莫里斯家族。在此后近200年的时间里，贝尔蒙特家族的人没有在对抗吸血鬼的历史中出现。恶魔城的传说会延续下去吗?

尽人皆知的不是秘密的秘史

公元1830年：恶魔城 月轮（GBA）

在传说中，被吸血鬼袭击之后的人就会变成吸血鬼的部下，并且听从“主人”的驱使。这大概和中国成语中“为虎作伥”里的“伥鬼”有异曲同工之妙。黑暗圣女卡米拉正是这样一个为虎作伥的人。她曾经在《血之轮回》的故事中和利希特作对，被打败后一直寻找复仇的机会。为了使自己的主人再次复活，她开始召集各种怪物，最后终于让德拉克拉回到了人间世界。

在这个时候，负责消灭吸血鬼的任务已经交给了贝尔蒙特家的亲戚莫里斯?鲍德温。他曾经成功地封印过德拉克拉（具体在什么时候则没人知道），在这个黑暗魔王和他的城堡再度出现的时候，他带着自己的儿子休?鲍德温和徒弟内森?格里夫斯一起前往德拉克拉的城堡。但是他们到达那里的时候德拉克拉已经复活了，吸血鬼伯爵略施小计就让休和内森掉到了陷阱里，莫里斯则下落不明。为了寻找自己的师父，内森和休一起在这个陌生而巨大的城堡中开始了他们的探索……



《月轮》中的城堡和《月下夜想曲》里一样复杂，到处都是障碍和机关。内森在消灭怪物、打探师父下落的同时还要应付嫉妒他的休的挑战，虽然有时候难以支绌，但是他最后还是救出了莫里斯，并且把休引回正途，消灭了德拉克拉。虽然世界暂时得到了安宁，但是因为没有贝尔蒙特家族的镇守，在后来的100多年里，德拉克拉又有许多次抬头的机会，人类生活在动荡的世界之中。

几乎被世人遗忘的非正统记事

公元1844年：恶魔城启示录外传（N64）
1852年：恶魔城启示录（N64）

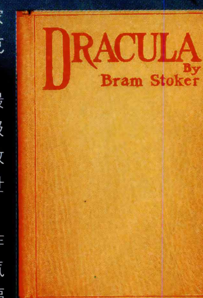
德拉克拉的追随者在19世纪曾经很多次把他从黑暗中召唤出来，以实现他篡夺世界的野心。而德拉克拉在复活之后，为了完成邪恶的仪式，需要许多儿童的灵魂做祭品。所以他每次出来都要到各地去绑架许多孩子（原先是绑架少女，现在改成拐小孩，不知道德拉克拉伯爵心里是怎么想的……）。在许多村子被摧毁之后，终于有人挺身而出，到恶魔城中把失踪的孩子们救回来。在将近10年的时间内，参与到恶魔城营救孩子的事情的人有兽人族青年科奈尔、与贝尔蒙特家族有血缘关系的年轻骑士莱茵哈特·施奈德和费尔南德斯家族的后裔凯莉?费尔南德斯。由于这些人的事迹和贝尔蒙特家族关系不大，所以正统的《恶魔城》故事中并没有这些记载。



《恶魔城》系列故事的真正原著

相关作品：公元1897布兰?斯托克的《吸血鬼伯爵德拉克拉》（小说）

爱尔兰作家布兰·斯托克（Bram Stoker）是现实世界中最早用文字记载吸血鬼德拉克拉故事的人。在19世纪末20世纪初，这位魔怪小说作家在英国的名气不亚于创作《福尔摩斯探案集》的柯南?道尔爵士。在他的作品里，德拉克拉伯爵遵守每隔100年复活一次的规则，在1897年再次苏醒。担任吸血鬼猎人的是昆西?莫里斯，一位聪明的探险者。在经过一番周折之后，昆西?莫里斯和乔纳丹·哈克摸到了德拉克拉的城堡，趁他在沉睡的时候，用吸血鬼最害怕的纯银匕首刺进了他的心脏。虽然刺杀德拉克拉的计划成功了，但是昆西却被德拉克拉催眠的吉普赛人杀死。昆西的儿子约翰在角落中目睹了自己父亲被杀害的过程，他在后来成长为一个吸血鬼猎人。（实际上，按照设定，约翰出生于1895年，1897年的时候他才2岁，是怎么和父亲一起从英国前往罗马尼亚的呢？）



与现实世界最为接近的恶魔城故事

公元1914年：吸血鬼克星（MD）

在德拉克拉被昆西·莫里斯消灭之后，他的一个部下试图把他召唤回来，但是这个部下的力量实在有限，最终只能召唤到德拉克拉的侄女——伊丽莎白?巴特雷，一位美貌的女吸血鬼。为了让自己的叔父复活，伊丽莎白在欧洲收集死者的灵魂。但是当时世界上并没有那么多冤魂给她收集，怎么办呢?这个面若桃李心如蛇蝎的女子设计了一个恶毒的计划：她指使塞尔维亚人在萨拉热窝刺杀了奥匈帝国的皇储斐迪南大公夫妇，使当时已经很紧张的欧洲各国矛盾激化，冲突爆发，这就是第一次世界大战。在这场战争中，同盟国和协约国双方约有800余万人死亡，这是人类历史上的一次大灾难。



在这个时候，曾经见证父亲封印吸血鬼的约翰·莫里斯和他的好朋友埃里克?利卡德担任了讨伐吸血鬼的任务。为了阻止伊丽莎白的阴谋，他们来到了那座神秘的城堡里……

应该说，这部作品的故事情节和小说原著和现实历史最为接近的。

发生在未来的魔幻与现实交织的故事

公元1999年：恶魔城的决战；
2035年：恶魔城 晓月圆舞曲（GBA）
2036年：恶魔城 苍月十字架（NDS）

“一九九九，七之月上，恐怖的大王从天而降。”诺查丹玛斯的《诸世纪》中对于1999年世界末日的描述曾经使很多人对于这一天的到来惊惧不已。相信许多看过《诸世纪》的人当初都有过类似的经历吧。不过好在有上帝保佑，贝尔蒙特家族并没有绝后，在那一年，当德拉克拉伯爵出现的时候，一个年轻人出现了。经过一场惊天地泣鬼神的较量，德拉克拉终于被彻底消灭，从此不复存在。据说德拉克拉的消灭和他在1897年受的那次伤有很大的关系。而那位消灭德拉克拉的勇士，也在最后的战斗中下落不明。

德拉克拉被消灭36年之后，公元2035年。在这一年，将有一次日全食发生，一个叫来须苍真的日本高中生和他的同学（也是他青梅竹马的好朋友）白马弥那在神社一起观看日食，却遭遇到离奇的事件。苍真由于不明原因失去了意识，当苍真醒来的时候，他发现自己和弥那被传送到一座神秘的城堡里。

在一个名叫有角幻也的神秘男子的帮助下，苍真开始探索城堡的秘密。随后他还遇到了费尔南德斯家族的传人阳子?费尔南德斯和一个不知自己姓名的外号叫“J”的大叔。苍真逐渐明白，原来这次日食是邪恶力量制造的，他们的目的是要让德拉克拉重新复活。而魔王德拉克拉的灵魂，就潜伏在他自己体内。“J”原来就是在1999年消灭德拉克拉的英雄尤里乌斯?贝尔蒙特，有角幻也则是阿鲁卡多的化身（仔细看名字的话就会发现，有角的读音Arikado与Alucard确实很相似）。在他们的协助下，苍真打败了策划这一阴谋的邪恶教团头目格拉翰姆?琼斯。但是德拉克拉的灵魂仍然在他身体里面。于是苍真答应尤里乌斯，如果他在将来变成魔王，就由他来把自己消灭。

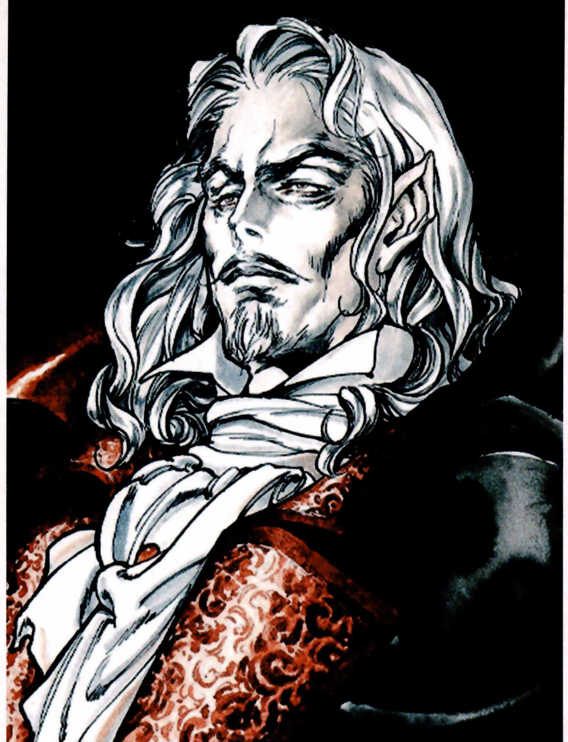
一年之后，世界各地不甘心失败的吸血鬼的侍从们仍然在策划新的阴谋。德拉克拉的部下西丽亚预谋让苍真体内的德拉克拉之魂苏醒，而两名魔王的候选人迪米特里与塔里奥则准备争夺魔王的位置，所以他们准备刺杀苍真。（人家苍真都不愿意当这个魔王，这两个家伙还抢着要当，真是世事难料）

苍真自然不会坐以待毙。他决定去找西丽亚算账，不料又中了圈套，发现自己似乎回到了去年的恶魔城堡中。实际上，这只是恶魔城的翻版而已。苍真面对的，是一群德拉克拉信徒的挑战，以及自己的灵魂转化成德拉克拉的危险。但是，作为历代恶魔城主角中能力最强的人（因为苍真本身就是德拉克拉转世，只不过换了一个纯净的灵魂而已），苍真可以将被他打败的怪物的能力吸收并且自己使用。在最后，有角幻也帮助苍真识破了西丽亚杀死“弥那”的骗局，使他摆脱了德拉克拉的控制。这个阴魂不散的吸血鬼没有来得及使自己彻底复活，就又被一群宿敌们送下了地狱。到此为止，恶魔城的故事暂时告一段落，至于以后这个魔王会不会再次出现，这个问题只好让时间来证明了。到时候，会有人谱写新的传说的。



他们是恶魔城故事里的角色

《恶魔城》系列故事中的角色，如果算上很多次要人物和怪物的话，几乎有近百人。我们从中挑选出一些比较重要的人，相信大家对他们已经很熟悉了吧。



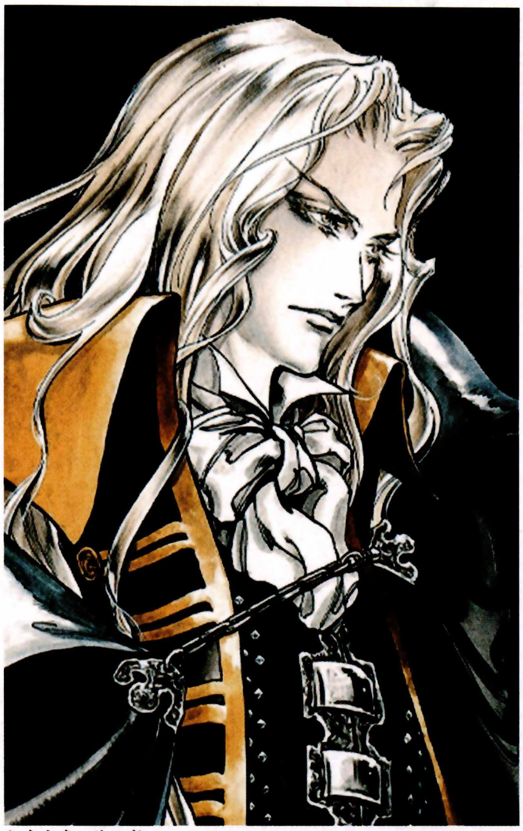
德拉克拉·弗拉德·捷比斯



西蒙·贝尔蒙特



白马弥那



阿鲁卡多·捷比斯



有角幻也

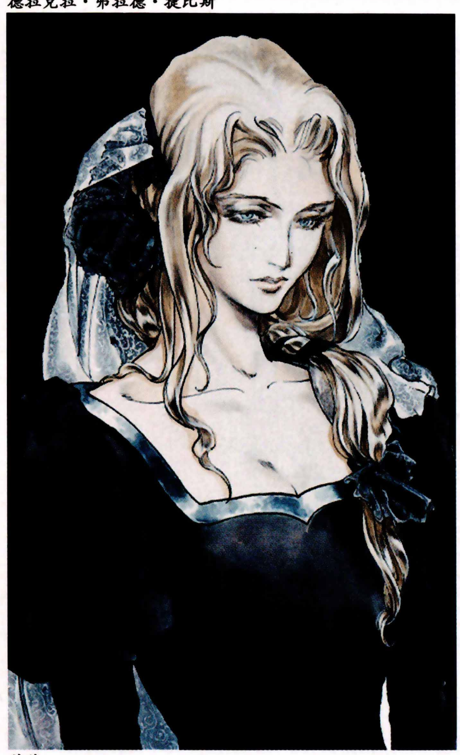
这些人物之间的关系错综复杂，很难用一句话来说清楚，还是简要地介绍一下吧。



梦魔



利昂·贝尔蒙特



莉莎

系统全面地介绍与恶魔城故事有关的人物角色
揭示他们在游戏剧情里的因缘恩怨爱恨与友情

■德拉克拉·弗拉德·捷比斯伯爵(Count Dracula Vlad Tepes)

著名的吸血鬼，被称做“午夜之王”，统帅黑暗势力与人类作对，具有不死之身，每隔100年就会复活一次，降临人间之后就会给世界带来恐惧和灾难。他的传说在整个欧洲传播，到1999年，他作为《诸世纪》预言中的“恐怖大王”出现，最终被贝尔蒙特家族的后裔消灭。

■阿鲁卡多·捷比斯（Alucard Tepes）

德拉克拉和莉莎所生的儿子，本名叫亚德里安·华伦海特·捷比斯（Adrian Fahrenheit Tepes）。虽然具有吸血鬼的血统，但是却站在人类一边。曾经帮助过索妮亚·贝尔蒙特和拉尔夫·C·贝尔蒙特，又在后来和利希特·贝尔蒙特一起讨伐了德拉克拉，随后隐居世间。

■马蒂亚斯·科隆奎斯特（Mathias Cronquist）

本来是十字军的军师，和利昂·贝尔蒙特一起随军征战，立下许多战功。但是他的妻子伊丽莎白在他出征的时候染病身亡，饱受丧妻之痛的他对上帝产生了疑问，于是暗中策划了让利昂讨伐吸血鬼沃尔特的阴谋，得到了吸血鬼的魔石，获得了永恒的生命。400年之后，他转世为吸血鬼德拉克拉，向人类疯狂地报复。

■沃尔特·贝伦哈特（Walter Bernhard）

潜伏在森林“永恒之夜”的吸血鬼，绑架了利昂的未婚妻莎拉。利昂为了拯救莎拉前往他所在的城堡，和他展开了殊死的争斗。

■利昂·贝尔蒙特（Leon Belmont）

贝尔蒙特家族作为吸血鬼猎人的始祖。在讨伐吸血鬼沃尔特的时候用自己恋人的生命作为代价，得到了降伏吸血鬼的圣鞭，并且用它消灭了沃尔特。在知道马蒂亚斯的阴谋之后，他发誓今后贝尔蒙特家的后代永远承担消灭吸血鬼的任务。

■索妮亚·贝尔蒙特（Sonia Belmont）

第一个与德拉克拉交手的贝尔蒙特后代。与阿鲁卡多相识，并且和他一起对抗嗜血魔王德拉克拉伯爵。在封印德拉克拉之后隐居，并且繁衍了贝尔蒙特家的子孙。

■拉尔夫·C·贝尔蒙特（Ralph C. Belmont）

据传是索妮亚·贝尔蒙特的儿子。在德拉克拉复活之后，与塞珐、阿鲁卡多等人一起将德拉克拉重新送回地狱。在数年之后，又与恶魔精炼师海克特合作，封印复活的德拉克拉。

■克里斯托弗·贝尔蒙特（Christopher Belmont）

拉尔夫·贝尔蒙特的后代。在德拉克拉复活之后前往他所在的城堡进行讨伐，成功地将吸血鬼封印起来。在近20年后，又为拯救自己的儿子索雷尤而进入恶魔城。

■索雷尤·贝尔蒙特（Soleiyu Belmont）

克里斯托弗·贝尔蒙特的儿子。在刚成年的时候被德拉克拉引诱并利用，成为他的仆役。克里斯托弗进入恶魔城，将他救了出来，他在恢复意识之后成为新的吸血鬼猎人

■西蒙·贝尔蒙特（Simon Belmont）

克里斯托弗·贝尔蒙特的曾孙。在继承了祖辈的家

业之后，只身前往复活的德拉克拉所在的城堡去讨伐他。后来又为了防止德拉克拉复活而四处搜寻他的残骸，召唤出吸血鬼之后将其封印。

■祖斯特·贝尔蒙特（Juster Belmont）

西蒙·贝尔蒙特的后代。因为莉迪·阿尔兰被吸血鬼绑架而进入恶魔城，最后发现策划这一圈套的是自己的好朋友马克西姆·基辛，他受到了德拉克拉灵魂的控制。在关键时刻，他帮助马克西姆摆脱了控制，打败了德拉克拉的灵魂，并且救出了二人。

■利希特·贝尔蒙特（Richter Belmont）

祖斯特·贝尔蒙特的后代。由于德拉克拉绑架在村子里的许多少女，他决定前往恶魔城拯救人质。在救出他的女朋友安妮特及其妹妹玛利亚，还有其他几个女孩子之后，打败了德拉克拉。4年后，又因为德拉克拉的出现，与阿鲁卡多共同战斗。后来他离开家乡隐居，将降魔的任务交给了其他家族。

■尤里乌斯·贝尔蒙特（Julius Belmont）

贝尔蒙特家族目前的末裔。在1999年彻底消灭了德拉克拉的灵魂，自己也在激烈的战斗中丧失了记忆，从此之后以“J”作为自己的姓名。后来发现来须苍真可能转生为魔王之后与他约定，一旦苍真魔化就将其消灭。

■塞法·费尔南德斯（Sypha Fernandez）

村子里的魔法师，女扮男装和拉尔夫·C·贝尔蒙特一起合作，对抗吸血鬼德拉克拉。在封印了魔王之后向拉尔夫揭露了自己的真实身份。此后费尔南德斯家族也成为消灭吸血鬼的重要力量。

■莫里斯·鲍德温（Morris Baldwin）

贝尔蒙特家族的远亲，他的家族在利希特隐居之后承担了消灭吸血鬼的任务。年轻时曾封印过德拉克拉，后来又带着徒弟内森·格里夫和儿子休·鲍德温一起前往恶魔城消灭复活的吸血鬼。

■内森·格里夫（Nathan Graves）

莫里斯·鲍德温的徒弟。和师父师兄一起去恶魔城对付德拉克拉的时候和他们失散，之后依靠自己的力量最终封印了德拉克拉，并且救出师父和师兄。

■莱茵哈特·史奈德（Reinhardt Schneider）

欧洲的骑士，和贝尔蒙特家族有亲戚关系。在得知村里的孩子被德拉克拉绑架之后前去拯救，成功地封印了德拉克拉，出了孩子们。

■凯莉·费尔南德斯（Carrie Fernandez）

费尔南德斯家族的传人。在德拉克拉复活的时候，前去恶魔城打探究竟。她的能力和祖先一样，以魔法为主，用法术攻击敌人。

■昆西·莫里斯（Quincy Morris）

莫里斯家族的传人（港台译名为金喜莫利斯）。在1897年曾经用银匕首向德拉克拉行刺。虽然刺杀成功，但是他也被德拉克拉的部下袭击身亡。他的故事出现布兰·斯托克的小说《德拉克拉》中。

■约翰·莫里斯（John Morris）

昆西·莫里斯的儿子。在1914年由于觉察出德拉克拉复活的迹象而和好朋友埃里克·里卡多一起去讨伐。

■埃里克·里卡多（Eric Ricardo）

约翰·莫里斯的朋友。使用铁枪作为武器，和约翰一起前往恶魔城讨伐即将复活的魔王德拉克拉。

■阳子·费尔南德斯（Yoko Fernandez）

费尔南德斯家族的后代。在2035年发现了来须苍真体内寄宿的魔王的灵魂，为了防止他的爆发而与苍真等人一起合作。

■来须苍真（Soma Cruz）

表面上是普通的日本高中生，实际上是转生的德拉克拉的原身。魔王的灵魂必须在他的身上觉醒才能获得新的生命，但是苍真本人却不愿意这样的事情发生。

■白马弥那（Mina Hakuba）

苍真的同学兼青梅竹马的好朋友，是他暗恋的对象。曾经帮助苍真摆脱恶魔的控制，她的“复制品”被德拉克拉的部下当着苍真面前杀害，以激发魔王的灵魂复活。

■有角幻也（Genya Arikado）

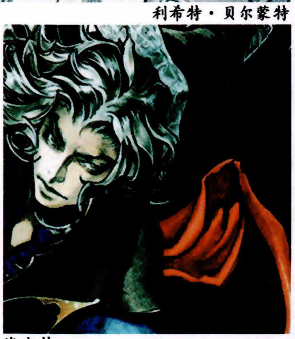
身份不明的国家秘密机关工作人员，实际上是阿鲁卡多转生之后的化身。他帮助苍真，防止他变成魔王，并且为了消灭德拉克拉的残余势力而不断努力。



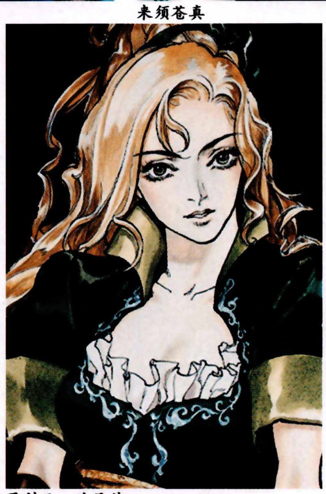
利希特·贝尔蒙特



来须苍真



海克特



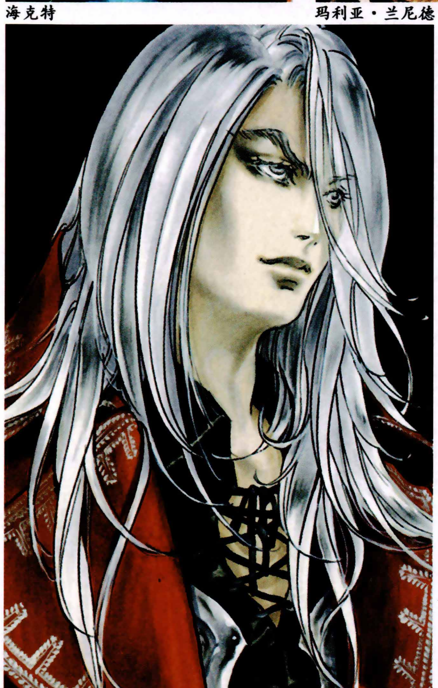
玛利亚·兰尼德



阳子·费尔南德斯



尤里乌斯·贝尔蒙特



祖斯特·贝尔蒙特



马克西姆·基辛



莉迪·阿尔兰



马蒂亚斯·克隆奎斯特



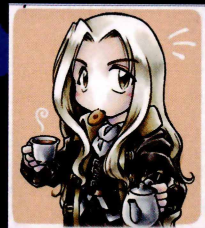
摆渡人

恶魔城的关键词汇
从A到Z全面解读这个系列的内涵



《月下夜想曲》是众多恶魔城中最重要的一代作品，在系列中具有里程碑一般的意义。

A Alucard 阿鲁卡多



许多人早就注意到了，Alucard实际上是把Dracula的名字倒过来写的结果。实际上，阿鲁卡多正是和德拉克拉立场完全相反的人物。虽然他是吸血鬼的后代，但是他并不认为自己的父亲有理由报复和毁灭这个世界，给无辜的人们带来灾难。因此，他曾经多次出手帮助贝尔蒙特家族的人们对抗自己的父亲。但是他本身又是吸血鬼，所以不可能见容于人类的社会。在封印德拉克拉之后，他总是选择休眠或者逃避的方式来远离这个世界。但是在《月下夜想曲》的最后，玛利亚决心和他一起生活，他的人生也许会得到改变吧。

B Bloodline 血脉

“血脉”对于世袭的贵族来说，自然是很重要的，它关系到权利、地位和名誉的得失问题；但是对于平常人来说，血脉是维系家族团结一致的绳索，只要家族的后代能够繁衍下去，就会有人继承家族的传统。利昂?贝尔蒙特为讨伐吸血鬼放弃了自己的贵族头衔，但是他却得到了降伏妖魔的能力。自他之后，历代贝尔蒙特家族的成员都承担着打倒吸血鬼的义务，无论时代如何变更，只要吸血鬼猎人的血统能够存在下去，吸血鬼就永远不要想对这个世界打什么歪主意。

C Candle 蜡烛



恶魔城系列最著名的道具是什么？当然是蜡烛了。从最初的FC时代到现在的PS2，没有一代的烛台是不能从中获得道具的。也许大家觉得蜡烛里面为什么会藏着武器或者红心等东西，但是仔细想想，游戏里面如果没有这些方便的道具的话，恐怕大家的冒险就没有那么轻松自在了吧？所以蜡烛的存在还是很必要的。

D Determination 执念

可以说，《恶魔城》中无论敌方还是我方，他们的意志都是十分坚定的。德拉克拉一次又一次地从黑暗中复活，试图消灭贝尔蒙特家族，以便自己统治世界；而贝尔蒙特家的人则坚定不移地等着德拉克拉出现，只要一见到恶魔城出现就立即抄起鞭子冲进去，把里面的妖怪从小兵到众BOSS们挨个网死里抽，最后找到德拉克拉，大义凛然地发表一番换汤不换药的英雄演说之后把他暴打一顿，重新封印起来。这样的事情无论过去多少年都会再次发生，尽管德拉克拉基本上是被贝尔蒙特们重复重复再重复地封印起来，但是每当他有机会的时候就会重新降临，继续兴风作浪。从这不到一千来年的历史资料来看，这位吸血鬼伯爵总是屡败屡战，这种不屈不挠的精神值得我们每一个人学习。

E Enemies 敌手

《恶魔城》的故事主要是围绕在吸血鬼德拉克拉与贝尔蒙特家族之间展开的。自从《无罪的叹息》开始，利昂?贝尔蒙特许下誓言，所有贝尔蒙特家族的后代都要遵从他的训诫，与德拉克拉不共戴天。而德拉克拉是不死之身，即使被打败也会复活，这就使得贝尔蒙特家的人每隔一段时间就要准备和这位“祖传”的对手打一次交道。虽然吸血鬼德拉克拉在被消灭之后还会复活，但是贝尔蒙特家族的后代总会出现，正所谓子子孙孙无穷尽也。德拉克拉伯爵每隔一百年都要和一群姓贝尔蒙特的家伙们玩一场“猫鼠游戏”，只是谁是老鼠谁是猫，连游戏的制作者自己也说不清楚。但是这种针锋相对的敌我矛盾是每一代不变的主题，这一点是不用怀疑的。假如没有了敌手，那么这个游戏就失去了意义。（不过哪个游戏里没有矛盾呢？）

F Fate 命运

无论是谁，无论到什么时代，只要你是贝尔蒙特家族的人，就要承担起对抗吸血鬼的责任。这是义务，也是使命。应该说恶魔城里许多故事都是由不公平的命运决定的。如果没有不公平的命运，马蒂亚斯不会失去伊丽莎白，利昂不会失去莎拉，德拉克拉也不会失去莉莎，那么这一切悲剧就都不会发生了。正是因为命运的不公平，马蒂亚斯宣称要和创造这个世界的上帝作对，而利昂在不得不杀死自己恋人之后便宣誓自己的家族永远要追杀德拉克拉以伸张人间的正义。不管你怎么想，这些不幸的根源也许来自创世主的无心之失，但是既然命运如此，那也没有别的办法。对于一个信命的人来说，既然命运无从反抗，那就只好去遵从了。

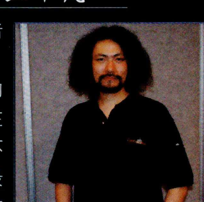
G Generation 世代

吸血鬼的故事一直延续了近千年。无论德拉克拉什么时候复活，总会有人出面对付他。尽管这个魔王的复活周期相当长，而且总是希望自己在复活的时候能够避开贝尔蒙特家族成员的青壮年时期，但是很不幸，这个家族的每一代人都很健康，而且充满对吸血鬼的斗志。与一个数百年死不了的寂寞妖怪相比，一个能够代代相传的家族也许更有活力。相信德拉克拉有时候也会很嫉妒贝尔蒙特家族欣欣向荣的局面吧。

H Hunter 猎人

自从利昂决定讨伐吸血鬼开始，贝尔蒙特家族就放弃了贵族的称号和地位。原本在欧洲诸侯中占有一席之地的显赫家族变成了平民百姓，表面看来不是件好事，但是仔细想想，欧洲的贵族何其多，少了一家也不过是沧海一粟而已，但是吸血鬼猎人却比贵族要少得多，至少在这个游戏系列里，出名的只有贝尔蒙特一家而已。所以这个家族的每个成员都为自己能够成为吸血鬼猎人而自豪。

I Igarashi 五十岚



五十岚浩司是《恶魔城》系列近几年来的领衔制作人，在业界很出名。不过这个系列最初的制作人有许多。像最早的永田昭彦、北上一三这些制作人都是KONAMI的CEO级人物（许多作品包括《月下夜想曲》仍然是北上一三监制的）。而五十岚的名字IGA出现在制作名单中是在《血之轮回》的时候，在担任X68000版《恶魔城》制作人之后，他再一次当上制作人是在《白夜》的时候了。他开发的作品素质得到大家的肯定，尤其是在3D化方面摸索出了一条途径，是造就恶魔城系列的一大功臣。

J Justice 正义

正义的定义究竟是什么？这个问题很难说清楚。因为一般来说，世界上任何敌对的双方，都认为自己是正义，而对方是邪恶的。至于德拉克拉，他残暴，凶狠，虐杀对自己有阻碍的人，从来不把别人的生命放在眼里，这样一个人和“正义”似乎沾不上什么边。但是他也有自己的生存守则，他破坏世界的计划并不是单纯地为了泄私愤，而是要为忠实于他的部下开创一个新的世界。因此德拉克拉手下总是有一群忠心耿耿的家伙在为他卖命甚至送命。但是回过头来看，这个团体为了自己的目的而不惜毁坏世界上其他人的幸福，不得不说在某种程度上说属于“绝对的邪恶”。所以鞭子家族对他们的讨伐就是天经地义的了。

K Kojima 小岛



这个小岛可不是Hideo Kojima哦，她，是《恶魔城》的首席御用画师Ayami Kojima，小岛文美女士。小岛文美多年来一直致力于《恶魔城》系列的人设和插画创作，从《月下》时代开始，小岛女士就一直在为这个系列设计人物。她笔下的角色充满欧洲风格，写实与写意并重，而且用的是油画这种笔触，将这个系列的气氛很好地描绘出来。而德拉克拉和阿鲁卡多等人的形象也是在她的努力之下变得具有无穷魅力的。除了恶魔城系列之外，她因为为光荣等公司的一些游戏做过插画设计，其中最出名的就是《佣兵传》和《维新之岚》了。

L Liberty 自由

“生命诚可贵，爱情价更高；若为自由故，二者皆可抛。”这样雄壮的诗句体现了人们对自由的向往和追求。谁不想有自由呢？但是自由并不是一点限

度也没有的。德拉克拉和他的部下为了自己的自由，不惜用毁灭人类生活的方法来实现。月光之下，群魔乱舞，无辜者悲惨的哀鸣成了为妖魔鬼怪们筵席伴奏的乐曲。为了更多人的自由不受侵犯，利昂和他的后代毅然执行起以暴制暴的任务。因为，自由和生命无论对谁来说都是宝贵的。

Moon 月亮



说到这个系列最大的象征物，那就是在夜空中悬挂的月亮了。无论是满月还是新月抑或残月，都能够体现出一种凄凉肃杀的气氛来。由于宗教文化的影响，月亮在西方一直不怎么受人待见，就像在中国代表幸福的蝙蝠到了西方就变成了吸血鬼的化身一样。在满月的夜晚，一只只蝙蝠在月光下飞舞，使相信吸血鬼传说的人们不寒而栗。不知道贝尔蒙特们在讨伐吸血鬼的时候，有没有注意月色的魅力呢？

Nightmare 噩梦

恶魔城里的夜晚没有甜蜜的浪漫，只有萧萧冷风和亮得吓人的月光，让人感觉自己身在孤城之中，仿佛是在做一场噩梦一般。（实际上，恶魔城里这么多怪物，这本身就是一场噩梦……）但是玩家们都是天不怕地不怕的，就算有百万妖魔在这里盘旋，吸血鬼猎人的步伐也不会停下来。大概是因为这些人训练有素，平时早就习惯了这样的气氛的原因吧。

Oblivion 遗忘

一个人最大的悲哀不是死，而是被其他的人忘掉。这几百年来，虽然有许多人在恶魔城的历史上留下了自己的名字，但是也有许多事情被后世的人们忘怀了。所以我们今天在研究《恶魔城》故事的时候，才有机会来写一写这些幕后的“秘史”。希望大家看过这些文章之后，能够不再忘记这些幕后的角色。

Partner 同伴

谁说恶魔城是一个人只身冒险的游戏？掰开手指仔细算算，似乎只有西蒙等少数两三个人是全靠自己从头打到尾的。其他的人，包括西蒙的祖先们，在冒险的时候都少不了同伴的支持。正是因为有这么多人的帮助，我们的英雄才能够突破魔王的重重阻碍，最后完成主持正义的任务。

Quell 制压

虽然圣鞭可以封印吸血鬼的力量，但是很可惜，由于吸血鬼具有永生的能力，所以单纯依靠皮鞭并不能将他消灭，只能使他暂时不能行动。这种“制压”的手段一直是贝尔蒙特家族对付德拉克拉的方法。根据西方的史料记载，要想彻底消灭一个吸血鬼，必须将木桩钉进其心脏，用刀将首级割下来，在它的嘴里塞上一头大蒜，然后把人头脸朝下埋进土里。但是这招对付德拉克拉就没什么效果了，这是因为他的道行高深，所以一般的手段对他没有作用。

Revival 重生

吸血鬼的生命是永恒的。自从马蒂亚斯从沃尔特那里得到了永生的源泉之后，就得到了驱使妖魔鬼怪为自己服务的能力，并且继续对上帝和他所创造的世界进行诅咒。虽然贝尔蒙特家族的后代拥有封印他的能力，但是并不能使他完全死亡。在被封印之后，德拉克拉仍然在黑暗世界拥有自己的灵魂，并且指使部下们在适当的时机让自己复活。他在历史上有许多对自己忠心耿耿的下属，其中最出名的有沙夫特、梦魔、卡米拉、伊丽莎白等人。这些人（？）们为了让主人复活，在世界各地煽动和制造各种灾难、瘟疫和战争，以达到害死一大票人并且收集他们的灵魂作为复活仪式的材料的目的。由此引发的种种危害使人们痛苦不堪。所以贝尔蒙特家族对德拉克拉的讨伐不仅是为了贯彻家族的传统，更是为了保护世界和平和人民生命财产的安全，真是天降大任于斯人啊。

Sacrifice 牺牲

一部文学作品最能给人留下深刻印象的时候，就是一名重要角色死亡的时候。虽然说人固有一死，但是也有泰山鸿毛之分。如果在故事中的死如同FF12片头的群众演员或者那个短命王子一般的话，那这种死就变得毫无意义。但是，有一种死亡叫作“牺牲”，就是以自己的生命作为代价，来换取其他人的利益。在《无罪的叹息》中表面看起来柔弱的莎拉就是这样一位坚强勇敢的女孩子，在知道自己已经注定变成吸血鬼，没有生存希望的时候，她决意牺牲自己，用鲜血换来降伏吸血鬼的圣鞭，才有了后来贝尔蒙特家族成为吸血鬼猎人的历史。



讨伐吸血鬼是每一代贝尔蒙特家族成员的责任和义务，必须勇敢而坚定地去履行。

Traitor 叛逆者



与“正义”一样，“叛逆”的概念也是相对的。当初马蒂亚斯因为不堪忍受丧妻之痛，才狠下决心要成为永生的吸血鬼，和上帝作对，从这一点来说，他可以说是天底下造反造得最大的叛徒了。代表正义的贝尔蒙特在他的眼里，不过是一群道貌岸然的伪君子而已。到了德拉克拉的时代，这位吸血鬼伯爵本以为凭借自己的能力可以统治整个世界，不料他的儿子却跳出来和老子作对，成了新的“叛徒”。真不知道这位家教森严的贵族对自己的孩子会有什么想法。

Ultimate 终结

人类和吸血鬼的战争本来是没有尽头的。但是这一局面在1999年发生了转折。尤里乌斯?贝尔蒙特在《诸世纪》中描述的“世界末日”的时刻将德拉克拉的本体彻底消灭，这对于恶魔城的历史来说是一个终结。而与这次胜利分不开的，是1897年昆西?莫里斯对德拉克拉进行的刺杀计划。然而德拉克拉的灵魂并没有因此消失，而是在未来寻找了一个能够继承自己的人选——一个英文名字叫Soma Cruz的少年。

Vampire 吸血鬼

我们的故事是以吸血鬼为主角的故事，无论正义或者邪恶的吸血鬼，都吸引了无数玩家的目光。这个在欧洲大陆流行了几百年的传说，在今天仍然能够成为人们谈论的话题。无论是布兰?斯托克的小说还是汤姆?克鲁斯演的电影，或帅气或威严的吸血鬼总是可以使男女观众们为之疯狂。这种想当初在上流社会算不上高雅的题材在民间却成为大家的谈资，与吸血鬼传说在人们心中的地位是分不开的。

Wrath 愤怒

世间最可怕的恶魔不在外界，而是潜伏在每个人的心灵深处。当一个人无法控制内心的悲伤与愤怒的时候，冲动会使这个人的人格发生可怕的变化。马蒂亚斯因为失去伊丽莎白而记恨上天的不公，德拉克拉因为莉莎被处死而变成虐杀成性的魔王，苍真也几乎因为“弥那”被杀而使德拉克拉的灵魂在自己身上觉醒，可见愤怒的力量是巨大的。但是，贝尔蒙特一族的先祖利昂也同样因为失去了最爱的人而愤怒地发誓要世代讨伐吸血鬼，这就是化悲痛为力量的实例。

Xenotype 异类

说来说去，不论吸血鬼与人类如何亲近，最终还是会被愚昧无知者当做“异类”来对待的。就像法海总是对白蛇不依不饶一样，有的人一直不肯对吸血鬼善罢甘休，这才有德拉克拉的妻子被教会活活烧死的惨剧发生。而这样愚昧的举动最终换来的只是更大的灾难。人类与“异类”之间的不信任也难以化解。但是最后还是有相信他们的人，和“正义”的吸血鬼一起讨伐“不义”的势力。

Yesterday 往日

恶魔城的故事从1094年到现在，已经经历了900多年。以前的一切都随着德拉克拉被封印而过去了。今后的恶魔城故事会是什么样子呢？我们并不知道。但是这些故事最终会被人们所知的。今天我们所做的，只是对往日发生的一切进行一次有意义的回顾而已。



Zeal 热诚

最后的关键字是写给各位热爱《恶魔城》系列游戏的玩家们的。在看完这期特别策划的时候，即使是以前对这个系列接触不多的人也会对《恶魔城》的故事有所了解了。正是因为有众多爱好者的支持，《恶魔城》才能够成为一个系列，并且能够得到发展和进化。最后，希望所有喜欢这游戏的玩家在看过这期的特别策划之后，能够对《恶魔城》更加了解，并且继续关注这个系列在未来的发展和进步。

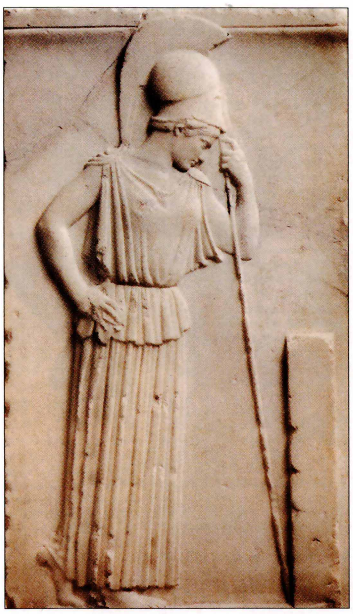
PS

在《电击收藏》的光盘里，有我们为《恶魔城》的爱好者准备的一点小礼物。请将光盘放在电脑的光碟驱动器中，你会有惊喜的发现。

神与人的故事

——《战神》背景渊源

《战神》是2005年最成功的动作游戏之一，现在已经成为了SCE旗下一块新的金字招牌。如果要探究它获得玩家青睐的原因，除了火爆爽快的动作手感以及大气磅礴的场景设定之外，游戏的剧情也为它增色不少。《战神》的故事以古希腊神话作为背景，紧紧扣住“弑神”这个关键词，营造出一个充满了神秘感的史诗故事：嗜杀善战的斯巴达人克里托斯在一次与野蛮人的战争中不幸落败，命在旦夕。不甘心坐以待毙的他向战神阿瑞斯乞求庇护，希望用自己的灵魂作为代价，换取战无不胜的力量。阿瑞斯答应了他的要求，赐予了他“混沌双刃”。从此，克里托斯借助混沌双刃的神力而所向披靡。一天，在阿瑞斯的指示下，克里托斯带领军队攻入了一处雅典娜神庙，杀死



↑雅典娜的浮雕，她是希腊人最尊敬的神。

了庙里所有的人。然而，令他没有想到的是最后两个受害者居然是他自己最为心爱的妻子和儿子。刹那间克里托斯如同五雷轰顶，并且明白过来这一切都是阿瑞斯的诡计。阿瑞斯企图通过这样的手段，让他断绝与人世间的情感纠葛，彻彻底底成为自己最忠实的奴仆。从那一刻开始，亲手杀死妻儿的噩梦如同附骨之蛆一般，永远地缠绕在克里托斯的身上，使他一刻都不得安宁。为了摆脱噩梦的煎熬，克里托斯与女神雅典娜签订了契约，接受了杀死阿瑞斯的任务，希望以此来换取奥林匹斯众神的宽恕。经过重重险阻，并且在众神的协助之下，克里托斯最后终于完成了任务，打倒了阿瑞斯，而他自己也成为了新的战神。

故事的主线虽然并不复杂，但是如果你对希腊神话的整体背景不太了解的话，可能会产生一些疑问：雅典娜、阿瑞斯都是奥林匹斯众神中的一员，但为什么他们互相之间要争斗不休呢？雅典娜号称“女战神”，如果她要打倒阿瑞斯的话，为什么不自己出手，而要假手于克里托斯这个肉体凡胎呢？更重要的是，为什么其他的奥林匹斯众神也要不遗余力地帮助克里托斯讨伐阿瑞斯，甚至连阿瑞斯的亲生父亲宙斯都站在克里托斯这一边？另外，在游戏中登场的众神，他们各自都有什么样的背景，代表了什么样的象征意义呢？如果不弄清楚这些问题的话，就很难真正理解《战神》的剧情设定。写作本文的目的，就是希望让大家了解一些关于希腊神话的知识，在《战神2》发售之前，真正进入这个神奇的世界。

1、希腊神话的基本世界观

希腊文化是欧洲文化的源头，而希腊神话则堪称希腊文化中的最大成就，在人类历史上有着崇高的地位。希腊神话形成于人类的初始时代。在与自然界的斗争中，人们发挥想象力和创造力，积累形成了自己的世界观。希腊神话中包括了神的故事与人和神之间的关系冲突的故事这两大主题，后者也就是英雄传说。神的故事主要反映了古代人类把无法理解的自然现象形象化的丰富想象力，而英雄传说则是对传奇人物以及相关事件的崇拜以及理想化，反映了古代人类与自然的顽强斗争。古希腊神话是古代人类集体创作的结晶，起初是口耳相传，后来才见诸于书面。最早也是最著名的关于希腊神话的传世文献，当推大家所熟知的《荷马史诗》。

古希腊神话是早期人类“自然崇拜”的体现，人们按照自己的形象，通过想象来创造出神的形象。在古希腊神话中的神，无论是外形、性格，甚至社会关系，都与普通人类极为相似。神和人的区别只在于神的外貌比人更为完美，体力比人更为强大，可以长生不死，生活安逸快乐。但是，在道德方面，神并不比人更为崇高。在古希腊神话中，神并非是衡量道德的标准。相反，神也有与人类相同的各种性格弱点，例如自私、骄傲、嫉妒、虚荣、暴戾等等。希腊神话中的神，也经常会做出一些不光彩的事情。同时，在希腊神话中，对于普通人类所具有的勇敢、诚实、进取等高贵品质，也进行了热情的讴歌。

如果对比一下基督教中的神，我们就会发现他与希腊神话中的神存在着很大不同。基督教中的上帝，是全知全能、尽善尽美的。作为一种宗教崇拜，基督教中的上帝从人性、道德的层面上给予人们触动，他代表了人类的道德衡量标准。而希腊神话中的神是直观的、存在着道德瑕疵的。理解到这一点，也就知道了为什么在众多文学、戏剧、乃至游戏作品中，都反映了希腊众神之间的争斗了。

2、希腊神话中的神、英雄和凡人

基督教中的上帝是“唯一神”，他代表至高无上的崇拜。而希腊神话则是“多神”的系统。虽然宙斯是众神之王，但是他并不代表绝对的权威。无论是自然现象，还是社会现象乃至精神需求，都可以提升为一个神格。例如有海神、太阳神、农业之神、智慧之神，等等。各个神之间的关系，是普通人类各种社会关系的折射。他们之间有时候和睦相处，有时候又会发生争执乃至战争，衍生出很多曲折有趣的神话故事。在这些神话故事中，既体现了古希腊时代人们对于神的崇拜，有些时候又反映出人对于神的不满乃至诅咒。

而希腊神话中的“英雄”则特指神与人结合所生下的后代。在希腊语中，“英雄”这个词的原意就是半人半神。英雄生活在人间，并不能像神那样长生不死，但是他们又具有超越于常人的能力。关于英雄事迹的传说故事，是希腊神话中最为引人入胜的部分。像大家非常熟悉的阿喀琉斯、奥德修斯等等英雄的故事，屡屡被改编成艺术作品。

在《战神》的剧情中，雅典娜曾经对克里托斯提到：“宙斯禁止神与神之间的战争，因此只有身为凡人的你，才能帮我打败阿瑞斯”。这一情节并非完全是游戏制作者虚构，实际上在希腊神话中确实有相关的故事背景。宙斯本人是通过武力打倒了自己的父亲克罗诺斯而成为了神界的统治者，而克罗诺斯本人也是推翻了自己的父亲乌拉诺斯而获取了最高权力。在宙斯夺权之后，他的地位也不稳固，同样遭到了来自于兄弟、子女的挑战。不过宙斯比起自己的乌拉诺斯和克罗诺斯来要开明一些，他采取了较为民主、宽松的统治方针。他让自己的兄弟波塞冬和哈迪斯分别掌管海洋和冥府，让其它众多神祇在奥林匹斯山上和平共处，不允许他们之间直接进行武力争斗。

于是，当神之间产生矛盾的时候，他们便经常假手于凡人，通过挑起人间世界战争的方式，各自支持战争的一方，达到较量胜负的目的。像我们很熟悉的关于特洛伊战争的传说，其中就涉及到了很多位神祇。也正因为如此，才引出了《战神》中克里托斯接受雅典娜的使命、讨伐阿瑞斯的故事。

这里还要提到一下罗马神话与希腊神话之间的关联。早期罗马神话中的神祇没有人形，只是一些神灵，其形式也相当简单、机械，主要是人们在生产、生活中形成的一些简单崇拜。不过随着古罗马帝国的扩张，罗马神话受到了其它文明的巨大影响。征服希腊之后，罗马神话基本上全盘接受了希腊神话的世界观，罗马神话和希腊神话中主要的神祇也基本相同，不过在名称上有所差异。在下文中也会提到一些与罗马神话相关的内容。

3、在《战神》中登场的神话角色

宙斯（Zeus）：在《战神》中宙斯并非作为最主要的角色出场。不过因为他身为众神之王，与奥林匹斯上的各位神祇都有着密切的关系，因此在这里首先交待一下关于宙斯的故事。

世界上的神话传说，都要从世界和人类的起源开始讲起。在希腊神话中，最原始的天神叫做卡俄斯，意即“混沌”。卡俄斯通过单性繁殖的方式，生下了大地女神该亚、黑暗女神俄瑞波斯、黑夜女神尼克斯等等。该亚生下了天神乌拉诺斯、海神彭透斯。乌拉诺斯是希腊神话中最早的至高无上的神，太阳系九大行星中，天王星的拉丁名字即来自于乌拉诺斯（Uranus）。该亚与乌拉诺斯结合（古希腊神话中反映了原始社会人类杂婚制的现象，近亲结合的故事并不少见），生下了六男六女，合称十二泰坦巨神。乌拉诺斯害怕自己的权威遭到子女的挑战，因此把生下的孩子又扔回该亚的母腹内。该亚对此十分不满，于是唆使自己最小而且也是最勇敢的孩子克罗诺斯打倒了乌拉诺斯。于是，克罗诺斯成为新的天神，而十二泰坦巨神也得到了自由。克罗诺斯与自己的姐姐、泰坦巨神中的瑞亚结合，生下三个女儿赫斯提亚、得墨特耳和赫拉，三个儿子哈迪斯、波塞冬和宙斯。克罗诺斯同样也害怕儿女们的力量，于是每当孩子出生的时候，就把孩子一口吞下。等到最小的宙斯出生的时候，瑞亚骗过丈夫，用一块石头替换了宙斯让克罗诺斯吞下。宙斯长大之后，利用催吐剂让克罗诺斯吐出了被他吞下的子女。然后宙斯联合自己的哥哥姐姐以及原来的泰坦巨神中的几位，通过十年激战推翻了父亲的统治，坐上了王位。此后，宙斯在奥林匹斯山建立了自己的统治。在众多神 中，有十二个地位相对来说更加重要，被成为奥林匹斯十二主神。其中主要包括宙斯的兄弟姐妹、他和天后赫拉的儿女等等。

宙斯在罗马神话中被称为朱庇特（Jupiter），九大行星中体积最大的木星即以他命名。宙斯主宰天空，能够操纵天气，以闪电作为武器击倒一切敢于向他挑战的敌人。在《战神》中，通过宙斯的试炼之后，克里托斯就能得到宙斯赐予的力量，以雷电作为飞行道具，远程攻击敌人。

阿瑞斯（Ares）：阿瑞斯是《战神》中登场的关键角色，正是由于他一手操纵了克里托斯的命运悲剧，才引发这场“凡人弑神”的战斗。阿瑞斯是宙斯与天后赫拉所生的儿子，他好战、嗜血、凶残，是战争以及破坏的化身，故此被称为“战神”。不过希腊神话中的阿瑞斯形象并不太光彩。他好勇斗狠但武艺却并不高强，在特洛伊战争中他帮助特洛伊人，却被希腊英雄狄奥墨德斯刺伤。他形象俊美，得到了美神阿佛洛狄忒的爱慕，但是在一次与阿佛洛狄忒幽会的时候，却被阿佛洛狄忒的瘸腿丈夫、火神以及锻造之神赫斐斯托斯当场抓住，成为神界的笑柄。

阿瑞斯经常想要推翻自己的父亲宙斯的统治并且取而代之，而对于得到宙斯宠爱、被希腊人所崇拜的雅典娜，他也心怀

嫉妒。总而言之，无论是在奥林匹斯众神之间，还是在希腊人的观念中，阿瑞斯都不是一个值得尊敬的角色。古希腊对他的崇拜并不流行，几乎没有专门供奉他的地方。《战神》正是借用了这一段故事背景。在《战神》故事的结尾，夺得了潘多拉宝盒的阿瑞斯得意洋洋地向天空大喊："宙斯！你现在知道你儿子的本领了吗？你将你的宠爱赐予了雅典娜，但是她的城邦却在我的脚下被夷为平地！"如果不了解阿瑞斯的相关故事以及他的性格特点的话，可能很难理解他为什么对自己的父亲以及姐姐抱有这么大的仇恨。

相对于阿瑞斯这个名字，大家可能更熟悉他的罗马名字：马尔斯(Mars)。在崇尚武力的古罗马人心目中，马尔斯的地位则要高得多，甚至与主神朱庇特（也就是宙斯）平起平坐，并且被称为罗马的始祖。九大行星中的火星即以马尔斯为名，这是因为火星的外表看起来是红色的，古人认为这象征着血腥、灾祸，因此把它当成了战神的化身。

雅典娜（Athena）：雅典娜也是《战神》中的关键角色之一。她指引着克里托斯的冒险之旅，并且帮助克里托斯最终打败了阿瑞斯。雅典娜的出生颇为神奇。传说她是宙斯与智慧女神墨提斯所生，因为宙斯得到预言说墨提斯所生的女儿会推翻宙斯的统治，因此宙斯在墨提斯生育之前就把她吞入腹中。不料之后宙斯头疼不已，疼痛难忍之下只好召来赫斐斯托斯，用利斧劈开头颅。从宙斯的头颅中跳出来一个全身金盔金甲、手持长矛的女神，她就是雅典娜。

雅典娜是智慧的化身，也是宙斯最为宠爱的女儿。她是希腊人心目中最崇敬的女神，雅典城就是以她命名，并且是她专



↑阿瑞斯的雕像。他是古罗马人崇拜的神。

有的城市。她传授希腊人纺纱、织布、造船、冶金和炼铁等各种技能，还发明犁耙，驯服牛羊，因此她也是农业与园艺的保护神。她还是法律和秩序的保护神。

在希腊神话中，雅典娜还曾经是战争女神。据说雅典娜、天后赫拉、美神阿佛洛狄忒等人争夺象征美丽的金苹果，宙斯将金苹果判给阿佛洛狄忒，引起了雅典娜和赫拉的不满，并引发了战争。因此雅典娜被称为战争女神。不过，后来雅典娜又变为了智慧与和平的女神。传说雅典娜和海神波塞冬争夺雅典城的保护神地位，宙斯便做出裁决：两人分别送给人类一件礼物，谁的礼物得到了人类的喜爱，雅典城就属于谁。波塞冬送给人类一匹象征战争的骏马，而雅典娜的礼物则是一棵果实累累、象征和平的橄榄树。人们选择了橄榄树，从此雅典娜就成为了雅典的守护神，并且被尊称为智慧与和平的女神。雅典娜的罗马名字是密涅瓦（Minerva）。

波塞冬（Poseidon）与哈迪斯（Hades）：波塞冬和哈迪斯都是宙斯的哥哥。兄弟三人一起战胜父亲克罗诺斯之后，便分割了世界的统治权。波塞冬掌管海洋，哈迪斯掌管冥界。

波塞冬以手中所持的三叉戟主宰水域，在水上有无上的权威，可以呼唤或者平息暴风雨，是大地的动摇者。波塞冬的罗马名字是涅普顿（Neptune），九大行星中的海王星以他命名。在游戏中通过波塞冬的试炼之后，克里托斯就能得到大范围的闪电攻击，这大概是来自于波塞冬操纵风暴的能力。

哈迪斯统治地狱，并且审判死人，根据他们生前的罪恶给予惩罚。哈迪斯同时也掌管地下埋藏的黄金宝石，因此也是财富之神。他的罗马名字是普路同(Pluto)。在九大行星中，离太阳最远的冥王星是一个冰冷阴暗的世界，与哈迪斯居住的地方很相似，因此就以他命名。在《战神》游戏中，哈迪斯赐予克里托斯召唤亡灵军队的能力。

阿佛洛狄忒（Aphrodite）：阿佛洛狄忒这个名字可能大家并不熟悉，但如果提到她的罗马名字的话，恐怕就没有人不知道了：那就是维纳斯（Venus）。阿佛洛狄忒是宙斯与狄俄涅所生的女儿，还有一种说法是她从天神乌拉诺斯遗体的泡沫中产生。阿佛洛狄忒拥有最完美的外貌和身材，象征爱情与女性的美丽，被认为是女性体格美的最高象征，也就是美神。九大行星中最美丽的金星以她命名。由于阿佛洛狄忒过人的美貌，因此很多天神都追求过她，其中包括她的父亲宙斯，但是遭到了她的拒绝。因此宙斯故意把她嫁给又丑又瘸腿的火神赫斐斯托斯。不过阿佛洛狄忒爱的是阿瑞斯，并且和阿瑞斯生下了子女。在《战神》的故事中，阿佛洛狄忒也协助了克里托斯讨伐阿瑞斯，这就有些违背希腊神话原本的情节了。由于阿佛洛狄忒本人并没有什么战斗能力，因此在游戏中设置为她让克里托斯掌握了蛇妖美杜莎的魔法，可以将敌人变化成为石头。不过，在希腊神话中，美杜莎的故事和阿佛洛狄忒也并没有什么关联，因此也显得有些牵强。

阿忒弥斯（Artemis）：阿忒弥斯是宙斯与黑暗女神勒托的女儿，是太阳神阿波罗（Apollo）的孪生姐姐。阿忒弥斯与阿波罗一样掌管光明，阿波罗象征太阳，阿忒弥斯象征月亮，也就是月之女神。阿忒弥斯还非常喜欢狩猎，她射箭的技艺很高，经常在山林中追逐野兽，因此她也是狩猎女神。在《战神》中通过阿忒弥斯的试炼之后，能够得到一把威力巨大的弯刀（圆月弯刀？）。



潘多拉（Pandora）：潘多拉在《战神》中虽然没有登场，但是游戏中有一个非常重要的场景就是"潘多拉神庙"，而其中的"潘多拉魔盒"也决定着克里托斯与阿瑞斯之战胜负的关键。相传最初人类不懂得使用火的技术，泰坦巨神之一的普罗米修斯从宙斯那里盗来了天火，传授给人类。这件事情触怒了宙斯，因此伺机报复。他命令赫斐斯托斯用泥土造出了一个美丽的女人，并且让每一个天神赐予她一件对男人有害的礼物，然后把她送给了普罗米修斯的弟弟厄庇墨透斯。普罗米修斯此时正忙于向人们传授科技，他把一个盒子交给厄庇墨透斯看管，并且嘱咐厄庇墨透斯永远不要打开。不料，潘多拉却打开了这个盒子，从盒子中飞出了战争、瘟疫、偷窃、暴力、悲哀、忧虑等人类将要遭受到的种种不幸，只有希望被关在盒子里永远飞不出来。于是，"潘多拉之盒"就被当作灾祸的象征。

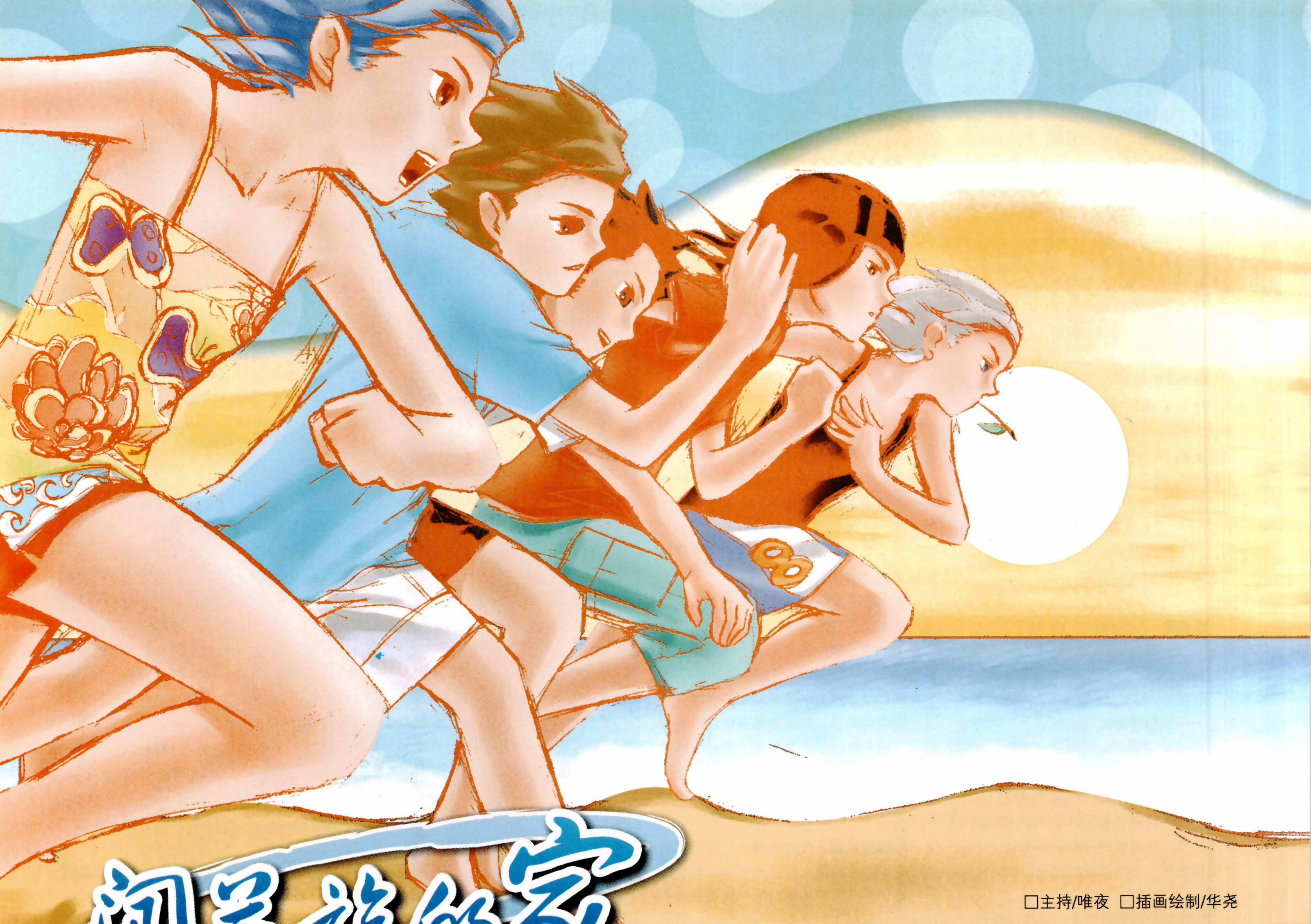
游戏中的其它神话角色：在《战神》中，还有其它很多神或者英雄虽然没有直接登场，但是他们的名字出现在地名、谜题、招式名称等等之中。这里简要介绍一下其中一些比较知名的角色。

克罗诺斯（Cronus）前面已经提到过，他是宙斯的父亲，被宙斯打倒。在游戏中，他被宙斯锁在无尽的沙漠之中，身上背负着巨大的潘多拉神庙。克罗诺斯是泰坦巨神之一，在游戏中可以很直观地看到他巨大无比的身形。在九大行星中体积仅次于木星的土星即以他命名。

赫拉(Hera)是宙斯的姐姐，也是他的妻子。她是天后，掌管女性、婚姻和家庭。在游戏中有一个关于赫拉的谜题。

俄里翁（Orion）是俊美和强壮的猎人，死后化为猎户星座。普罗米修斯（Prometheus）是泰坦巨神之一，人类的创造者。他从宙斯那里盗来了天火传授给人类，并且因此受到了宙斯的惩罚。在文学作品中有很多歌颂普罗米修斯的篇章。阿波罗（Apollo）是宙斯和黑暗女神勒托的儿子，掌管光明，是太阳神，也是男性体格美的象征。赫耳墨斯（Hermes）是宙斯和迈亚之子，众神中速度最快的一个，盗窃者的守护神，也是商业之神。赫拉克勒斯（Hercules）是宙斯和安菲特律翁国的王后阿尔克墨涅所生的儿子，是著名的英雄，一生完成了很多件丰功伟绩，其中最著名的十二个任务包括解救普罗米修斯等等。阿喀琉斯（Achilles）是珀琉斯和海中女神忒提丝之子，从小就被忒提丝放在冥河的河水中浸泡，因此全身上下刀枪不入，只有脚踵因为露在水面之上而成为他唯一的弱点。阿喀琉斯是特洛伊战争中最伟大的希腊英雄，但最后还是被伤到脚踵而死，因此"阿喀琉斯之踵"就被人们用来指代最大的弱点。以上这些角色的名字在游戏中都用来为克里托斯的招式命名。

美杜莎（Medusa）是传说中的蛇妖，头发都是毒蛇，而被她目光看到的人都会变成石头。而米诺陶（Minotaur）则是半人半牛的怪物。这两种怪物在《战神》中作为敌方角色出场。



□主持/唯夜 □插画绘制/华尧

闯关族的家 · Go, I will give you wings to fly

第一百八十八回

Episode 1 高高兴兴

最近一口气看完了06年斗剧GGXX SLASH的全部比赛录像，一个字，爽！其实我一直有一股冲动想修炼一下罪恶工具，无奈自己实在没这个天分，这方面的“动手能力”真的好差，节奏一快起来立即手下拌蒜，连脚丫子用上估计也没什么用。在家苦练了一段时间后宣告放弃，重新回归理论派——那个刻苦修炼的成果就是把PS2弄坏了，不过好在不是我的机器，耶！

说回比赛来，此前我也看过GGXX SLASH专门的第二届全国大赛的录像，叶子懂得不多，也就是些感性认识，不过这两个比赛中数个角色的使用率及其风光程度还真有几点明显差别。得益于系统调整而性能大幅上升的KY，在全国大赛里是相当春风得意，发波压制下的强打多择十分霸道，从初回战到决赛KY是满地跑。可是到了斗剧里，这个角色可以说是十分郁闷，选用他的人虽然不能算少，但取得胜场的差不多也就一两个的样子。整个比赛一口气看下来，给我的第一印象就是KY转眼变成了苦命孩子，大部分KY都是完全不开张就被直接踢飞，是大家都集中针对这个人物练出对策来了吗？还是这次比赛与KY天象相冲、八字不合？但不管怎么样，看得我这叫一个高兴——倒不是我对KY这小白脸本身有什么意见，只是很多人仗着他无理的优势性能横行，比赛里见多了实在有点儿单调乏味。就好像街霸33，这游戏哪都好，就一个用幻影阵的YUN让我们这等看客倒胃口，这种录像看多了真是觉得无聊之至，要是两个YUN打起来就更扯淡了。所以无论什么游戏，像这种凌驾于系统平衡性之上的角色在大赛中还是被稀释一点的好，否则就光是审美疲劳我们也受不了啊。

而令叶子觉得眼前一亮的就是，Dizzy、A.B.A.，以及Bridget这三位在全国大赛中表现出不同程度疲软甚至惨淡的角色，在斗剧里却可以说是相当的扬眉吐气，或牵制、或猛攻，都有十分强势的表现。在3对3的赛会制度下，这几位更是时有一挑二、一挑三的成绩。看得我这叫一个高兴——因为我喜欢Dizzy，这种“天使与恶魔混合体”的设定很吸引我。

另外AXL和暗慈这两个在全国大赛中乏人问津的家伙，在本届斗剧上也是大放异彩，尤其是后者，选用他的还真不少。这二位最后都出现在了决赛队伍里，就很能说明状况了。其实我个人很不喜欢暗慈这个家伙，总觉得他看上去就是个油腔滑调油头粉面的不靠谱男人，还赤裸着上半身，相当影响市容。不过不喜欢归不喜欢，实力还是要承认的。

以上的话都是叶子说的吗？大家就不觉得奇怪吗？我是不是被谁灵魂附体了？我也不知道，嘿嘿嘿嘿……

Episode 2 婆娑舞兮雾飞扬

这次的BASARA2还是有很多不如人意的地方，应该说，打击手感方面是有一定提高的，不过战场上依然缺乏变化，玩得久一点那种单调重复感就挥之不去。另外叶子很想说的就是：所谓丰富收集成长要素不是光加量就可以的啊！要练要找的东西更多了，不过绝大部分依然是依靠单调的重复性劳作来达成，那这种东西岂不是越多越无聊？一个两个还好说，要是全部角色都这么缺乏变化性地来上一遍，我宁可去选择撞墙。再加上那耗人心力的百局武斗大会，每个武将都要去打一遍才能收全武器和防具，这实在是很不体贴的设定。我始终认为，术业有专攻，CAPCOM来做这种育成收集占很大比重的游戏，的确不擅长。这不是我们玩家一厢情愿就可以改变的事情。

不过虽然算不上一流作品，但在近期也是比较抢眼的游戏了，本期十数页豪华大攻略由本派第一动作高手星彩一手操办，为你来上一曲喧哗艳丽缭乱缤纷的婆娑罗舞！

不过也正由于这个原因，荇莱同学本期暂时缺席手札，所谓心不可分为二用吗，特此说明一下，大家不要误以为他出事了。

Episode 3 运命

最近诸事不顺，倒霉事接二连三，大约是我作孽多年，因果报应终于找上来了。

先是家里的地板突然就翘起来了老高，明显是受潮膨胀的缘故，找来修理工和物业又是卸地板又是检查管道好一通折腾。那几天家里整个就乱得不成样子，好似一夜回到了解放前。叶子实际上有严重的心理洁癖，家里环境一乱的话心情大坏，整天十分烦躁，咬着牙在单位坚持，最后几乎就要发疯……

等到地板的事终于折腾完，我却在一天早上睡醒

拖去撞到脑震荡



●最近一段时间以来编辑部的人们一直生活在灵异事件之中。先是荇菜不小心烧了XBOX360的电源；然后N个人的电脑无责任当机，负责维修的人员超负荷工作，几近虚脱；然后是备份文件的DVD刻录机出了毛病，刻一张烂一张，后来一查才发现是刻录软件的问题……种种麻烦纠缠不清，最后没办法，猴子被逼成了天天拿着螺丝刀卸来卸去的拆机手。从砖头GB到PS2再到自己的电脑，真是无所不拆（考虑到赔偿金额与自己工资差距的问题，XB360拆机计划暂时延迟）。不知道这样下去会不会变成“拆机综合症”的受害者，不过猴子想了想，很多科学家小的时候不是都喜欢拆个闹钟什么的吗？喜欢钻研并不是件坏事情。

叶子说： 这次要对猴子同学提出批评，手札拖到最后才交。女王很生气，后果很严重。

后发现腰痛得十分厉害，几乎爬不起来。我当时的第一反应是自己被诅咒了，因为……怎么说呢，虽然叶子一般情况下是个无神论者，不过有的时候还是觉得对“灵”这种东西还是要敬畏一点儿的。好比我就一直觉得我们楼1号电梯里有一个 地缚灵，而且还是个小女孩……

太深，中毒太深了！

不过就在我以为烦心事都过去了的时候，昨天晚上，我戴的一个手链突然断掉了！唔，那可是老妈送我用来祈福的，自己已经戴了好长时间了。这个突然事件使我极其沮丧，心情败坏之下吃了好多冰激凌。

我决定最近一定要多找木头说说话，他这个人运气好而且命硬，就算我借不来他的好运气，也多少可以把自己的晦气转给他一些吗。

说了这么多不爽的事，所以要放个清新的图放松一下，也算给自己舒舒心。不要死，要好好活着。



Episode 4 水样年华

这转眼就要到九月了，E3在眼前的残像似乎还没消散完全，TGS就又要来了。唉，一切都太快了吧。叶子本来就是一个迟钝的人，这两年更是被磨练得更加麻木了。

话说明年E3展的规模就要大幅缩减了，而且这消息好像也得到了官方的确认。不管是参展方觉得没收到预期效果也好，还是主办方觉得没赚到钱也罢，总之这个业界早已不复辉煌了。这个世界越来越有趣了，很多事情你看着它在那里变化，却只有去承受。

“很亲切，像久违的老朋友！”

——山东鲁徽山 胡晓龙

VOICE 那个老“唯”家的小“夜”子，186期电软实在看不下去了，我找出了一大扁担的错字。不如开办一个“GS Vol.186错字有奖寻查活动”，一等奖为发现30个错别字，二等奖28个，三等奖25个……呵呵，夸张了点儿，但真切希望以后要注意呀！像我这样曾长期面对过MMORPG里的拼音白字的人还好说，可错别字对那些还玩PM口袋的小朋友们的影响可就不能忽视了。建议开设一个“文字校对特别小组”，让风林一人全权负责。行动时间：中午午休；行动方式：边挨叶子打边工作；行动资金：从他勤俭节约省出来的钱中扣！ From 辽宁阜新 李奂

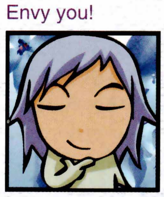
不夸张不夸张，错别字是一种非常难看的纰漏，有的时候哪怕一个无心的错字，就把整个句子的语境都破坏掉了。虽然客观地说，哪本期刊杂志也不能保证100%地不出错，不过错别字的问题我们一定会检讨并增强校对工作。当然了，更根本的解决方式是我们写的时候就要更用心一些。

其实木头在每期的最后都会争取把所有校稿再通读确认一遍的，只是每期100多页那么多的字，也不好强求在他这里就把所有残留的错误都挑出来。总之，就像叶子去年年初就说过的，你可能会觉得现在在杂志上看不到木头了，但其实，每一页里都有他……

最近叶子对木头态度的变化是不是令大家有些不太适应了？咱只是实话实说吗，该表扬就表扬，该作践就作践。所谓做人要实在，就是这个道理。



VOICE 说实话，看着下一代主机大战即将打响，我自己并不感觉有多激动——离我太遥远了！至今我连掌机都没有，太失败了！另外，叶子你真幸福，有那么多朋友，最重要的是有在日本的，国内买不到的游戏和周边可以让他们代购！而我只有流口水的份儿……话说回来，这些朋友是你大学同学吗？Envy you! From 江苏淮安 高鹏



没关系，离得远了咱们正好看热闹，看他们斗个你死我活后我们再观之而后动，择胜者而选之，这岂不是经济又实惠。没有什么激动的感觉是正常的，叶子个人的宗旨是，只做游戏FAN，但不做主机FAN，更不做厂商FAN。

我的那帮朋友一个个都非常神奇，相比之下我倒是其中最没有特色的一个人，不过这样也很好，我其实非常喜欢这种自己默默无闻的平淡感觉，跟着大家一起就是了，没有忧虑、没有压力。这些朋友都不是我的同学，话说一踏进电玩这个圈子，曾经的一些关系都在不知不觉中淡漠或疏远了，最后聚在一起的都是有着共同的爱好，内在性格也颇有些相似的人。

VOICE 有一个问题哎，据说全国其它城市街机的摇杆都在左边，是这样吗？总觉得这不符合大多数人的使用习惯。 From 广西桂林 文敏

叶子真的是孤陋寡闻了，刚看到这张回函的时候愣了好一会儿摸不着头脑——难道这位读者见到的街机摇杆都在右边？但编辑部中正好有一位同事去过桂林，求证之下，他说没错，桂林的街机正是这样的，左右“颠倒”。不过文敏读者，的确，我想除了桂林之外，全国其它城市、也包括国外的街机，绝大部分都是摇杆在左手边的；桂林街机的独特方式，也算是让叶子长了见识。其实用左手控制方向，也绝非什么奉行天下的统一标准，它与右手控制一样，就是一种习惯而已，区别只在于两种习惯下的人数不同。有差异性，这个世界才有趣，不过也正因为有差异性，我们每个人都不要把自己习惯的东西就当作公理。

『为了闯关买了《中日交流标准日本语》来学，四大本啊！』

——重庆 肖可



I'm BACK

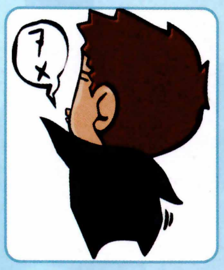


●因为眼疾被“放倒”在家半个多月，充分体会到“目不能视”之苦，手札断档一次也因此病所致。数日间只能闭目静养，主机近在手边却无力游戏，不禁痛恨自己对眼睛疏于爱护。回想月余之前大谈自己的游戏计划，实乃“报应不爽”。经此一劫，深感视力之保护事关重大，从此铭记在心也。

●今日上班，见同僚手捧PSP大玩《SD高达G世纪Portable》，当即凑过去评头品足，同僚问：“如何？”不假思索曰：“必买。”而后欣欣然坐到电脑边，开机欲写手札，忽忆前日之痛，不禁羞惭无地。看来不先设法解决意志薄弱之痼疾，此生危矣。

叶子说： 那日见箸子归来，询问其这期间是如何度过的，不能看电视也不能打游戏一定很痛苦吧。其曰：”还能怎么着，躺床上听了俩礼拜评书。“

一切，从头开始



小沛

●那天一个偶然的机会看到了星野亚希的写真集，于是就开始莫名其妙地喜欢她了，正好PSP上刚出的《星探之恋》里也有她出演，所以竟产生了要去买一张来玩的念头。不过到了店里一试才发现，这个游戏还真不是一般的无聊，基本没有什么可以“玩”的，还不如找她演的电视剧看一下算了。

●好久没有拍几张像样的照片了，手有点痒。这周末要去郊游！目前正在募集愿意和我同去的MM（女朋友当然也在其中……）。

●和魔王学了不少日语，但某天发现他和别人说的时候跟教我的不一样，结果魔王对此的解释是：“教你的都是比较粗鲁的说法……”

●七夕没有好好过是我今年的一大遗憾！

叶子说： 小沛最近剃了个更加卡哇伊的发型，现在不只是我，大家都要来摸一摸了！

VOICE 我特别羡慕杂志社众小编的生活。一群爱好游戏的朋友可以在一起切磋、一起玩笑、一起加班熬夜。这样的生活不知可不可以用“幸福”、“闲适”来形容。可以把游戏当作事业，多有意思啊！我很想听听各位小编们对自己生活的感受。另外，我觉得闯家的插画很漂亮，在这里小赞一下。 From 北京 张斌



嗯，应这位读者要求，我顺手采访了两位小编（这二位坐得离我比较近，逮起来方便）。

小沛：“游戏之路漫漫，吾将不懈而求索。”

雪飞：“因无能力区分现实与游戏，故成魔！”

……此二位的回答，都远远出乎叶子的预料。我本来准备了一堆好比“这工作苦啊”、“不要把兴趣当事业”、“游戏编辑反而经常无法随心所欲地打游戏”之类的套话，结果二位同事的言语令叶子无地自容、惭愧之至，我、我先去撞墙了……

小沛的言辞果然是昂扬大气，而魔王更是进入了人魔合一、物我两忘的崇高境界，相比之下，我果然是后进末辈啊，思想境界和精神意志力差了好几个层次。这个女王，当得十分失败……

不过以前叶子遇到这类向往编辑生活的话题，总是自作聪明地以“现实”之类的借口教育别人，总觉得自己已经看明白了很多事情，但其实我却忘了，越是纯真的梦想，越需要保护。以前我说的一些自以为有道理的话，其实却是给别人兜头泼了一盆冷水，在此叶子要真心地说声对不起。心怀目标，本身就是一件非常伟大的事情。

“最重要的果然不是画面，而是剧情与内涵。”

——四川成都 罗毅

VOICE 不得不说，叶子姐，你把《逆さまの蝶》的歌词改得真有个性……不过最让我惊讶的是，叶子姐跟在下的爱好着实相近呢，你也在看《地狱少女》吗？看来咱们都喜欢“红眼睛型的少女”呢。正确的歌词应该是“In this craziness, you gave me life”吧，我写的对吗？ From 河北河间 刘成斌



Bingo，你说的没错，186期家的副标题正是来自于动画片《地狱少女》的片头曲《逆さまの蝶》（其实还有好几位读者也都看出来了）。不过这部动画片当初在日本播放的时候也都是深夜档，不是热门的作品，估计国内看过它的人也并不是很多吧。其实叶子倒谈不上非常喜欢这部动画——当然了，片头曲确实很好听——只是它前十多集每集都是一模一样的故事结构，而且节奏过于平缓，这实在太古怪了，古怪到我一定要跟它较劲儿坚持看下去，看它最后到底打算怎么安排……全部26集看完你会发现剧情创作人员是比较有想法的，高潮在最后几话里集中爆发了出来，但可惜，前面的铺垫太长了。其实最后故事的设定与零的感觉有一些像：古老的仪式风俗、一段注定没有结局的感情、带着怨恨死去的少女……这也是令我比较感兴趣的地方。叶子当初是从掌机迷的暗凌MM那里挖来的片子——她中午吃饭的时候一般都会看动画片，于是就被我“资源共享”了。顺便说一句，地狱少女閻魔爱与这次战国BASARA2里阿市的声优是同一个人哦——能登麻美子（话说BASARA的声优阵容实在是强大啊，无数一线人物加盟）。

与其说我喜欢红眼睛少女，不如说这是我们的大画师华尧的爱好……

VOICE 我的游戏技术越来越高，本人的成绩却越来越差，结果导致SP和iDS被没收。现在，父母极度反对我玩游戏，连电软和掌机迷都不让看。但我还都是偷偷地买了，偷偷在家看。25日，我正在看PG，结果被爸爸发现，我挨了一顿打……虽然我在爸爸的皮带威胁下答应不再看，但我还是想玩游戏，还想继续看电软。虽然我才14岁，但我对游戏的热爱是什么都无法阻止的。我现在好迷茫，叶子，我该怎么办？ From 河南周口 高家豪

说实在话，单凭叶子在这里回复几句，其实是起不了什么大作用的，关键还在于你自己的心意。虽然游戏和学习绝不是天生矛盾冲突的关系，不过生活的总量是一定的，其中一项内容占得多了，必然会挤压到其它内容的空间。虽然你还不算大，不过男子汉的意志和气魄的展现，是不受年龄限制的。想想小时候有没有什么事令现在的自己后悔——确定你现在的选择不要令将来的自己后悔。

VOICE 叶子姐，听说PS3比起蓝光播放器来要超值，是真的吗？如果是真的话又可以“骗”老爸买了。 From 广东珠海 苏淑燕

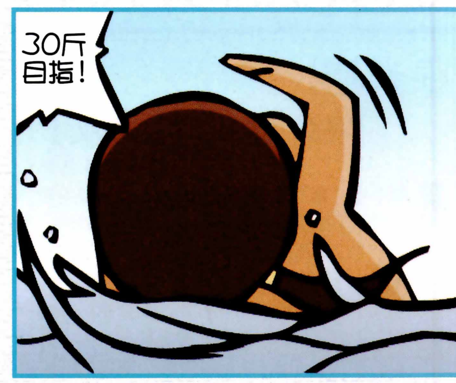
嗯，PS3在蓝光播放功能方面没有任何缩水，而售价在5、600美元，相比之下，单独的蓝光播放器价格是1000美元，这么看来前者确实超值很多。其实换一个角度来看，我们就可以理解PS3的高定价。当然了，对于有条件、有意愿享受蓝光的人来说，这的确超值，不过毕竟还有那么多无法“奢侈”的玩家在。

VOICE 游戏在我的生命中是一个不可缺少的环节，也许没有游戏，就不会有现在的我。我记得在自己7岁的时候，那时我还没有街机机台高呢，就已经开始了游戏生涯。那时候流行的8位机是我梦寐以求的，而当时马路边上也有小商贩做这种生意：在三轮车上放台电视、一台8位机、两三个电瓶。我和儿时玩伴用几天的零用钱去玩，回想当时真的好开心。

再看看现在，PS3都快上市了，而我们却没有了小时候的激情。也许是随着年龄的增长以及生活中的各种压力所至吧。 From 辽宁铁岭 迟达远

“吹空调吃西瓜打游戏，真是夏天一大乐事。”

——北京 李洁



VOICE 叶子姐，请问去日本是自助游还是跟团走合算啊？我很想去秋叶原逛逛啊，主要是购物。叶子姐去过秋叶原吗？ From 江苏苏州 孙翰



要是你没有朋友在东京的话，自助游跑到那里去，人生地不熟的岂不是很麻烦？这又不是RPG里的都市，还是不必过于追求探索的乐趣了吧，否则光在路上折腾就要花掉大量时间。而且我告诉你哦，东京的地下铁构造相当复杂，宛若蛛网密布，而且配合上各种商业设施，有时会令你产生在逛商场的错觉。去年TGS去东京的时候，给我的感觉就好像整个城市的下面都被掏空了一样，另有一个“地下版”的Tokyo。

何况现在去日本的旅游团费用似乎真的不贵，前段时间我的一个朋友以“调整生活状态”这种扯淡理由为名报团跑去日本散心，记得他说费用也就是4000左右吧——当然是人民币，不要以为这是日元！另外这只是旅游团的收费，要是去那边购物的话当然另需准备充足资金。报旅游团的话，如果你对逛景点、去迪斯尼什么的完全没兴趣，大可以选择那种自由支配时间比较多的方案和报价，这样你很多时候的交通就不必担心，到那边如果对自己的自行路线有什么不明白的也可以提前找导游询问。

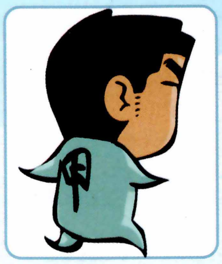
对于动漫游fans来说，去日本逛的时候一定要保持足够的理智——尤其是像你这样就是抱着购物目的去的人，因为那边的动漫游产业实在是发达，我们在国内见不到的东西的确太多了。做人不要贪心，千万别见什么买什么。其实叶子建议在秋叶原多逛一下那些二手店，常常能淘到意外的好东西，或是稀罕，或是价格实惠。

“游戏主机升级，游戏软件升级，快乐游戏也升级，很棒！”

——上海 周海鹰



Weekend Joy



北斗

●泱泱中华，电玩高手藏龙卧虎，所以，对于在《触摸瓦里奥》的白熊盖楼争夺战中完败给几乎完全等于游戏小白的某施主事件，本人就不再发表任何评论了。

●一年一度的China Joy在上海华丽地结束了，会展期间，仅仅以“路人甲”身份登场的本人印象最深的除了人头攒动、烈阳高照下华丽的挥汗如雨之外，也永远记住了夜晚外滩边上烟花灿烂四散、凉风徐徐的美妙感觉。

●其实高达系列小说中，个人最喜欢的始终都是《口袋里的战争》——精炼短小的篇幅、整个巨大战争世界里的小小一角，没有史诗般的壮阔剧情、也没有英雄主义的浪漫；这里所展现的，才是真正的战争、以及不论打着何种幌子的战争本身的残酷。

叶子说： 最近北斗每次在手札里必提到的“某施主”是何许人也呢？难道……难道现在编辑部里只剩下荇菜一人在那里“百年孤独”了？



『希望闯家能减点儿篇幅，给游戏方面多点儿空间。』

——江苏宿迁 刘峰

VOICE 风林，你别生在福中不知福！叶子姐欺负你咋了？我们想让叶子姐欺负还欺负不上呢，你要明白，有时虐待也是一种享受！

From 吉林长春 赵博文

别别，您误会了，其实木头从来都对自己的这种待遇没有任何怨言。以往啊，一是有些读者抱着同情弱者的想法替他鸣不平，人吗，都是有同情心的。二则是叶子自己有时觉得这样不太合适，木头倒无所谓，但我不能养成这样的习惯啊，见谁都想欺负，那社会上可不是哪里都由着我性子的。所以有时候我也劝自己收敛一点儿，最近好像是见些成效了？不过长时间养成的习惯不好改啊。诸位也想改变一下自己生活习惯的同学们，我们一起来努力吧！

VOICE 最近比较郁闷，原本经常切磋的朋友最近都提不起精神。每当兴高采烈拿来侍魂第一剑客或是格斗之王XI准备玩时，经常玩不到一个小时就收场了。朋友说这两个游戏真是手感太一般了，我觉得就是玩格斗游戏的感觉不如从前了，以前玩KOF96、97以及街霸时都能玩通宵。多想找回原来的那种快乐心情！

From 北京 张悦

那就去找啊。我的一帮朋友基本每个周末都会聚在一起聊天打游戏，一般的保留项目都是街霸33，近期还会玩一下街霸ZERO3。我虽然不玩，但在一旁看着大家嘻嘻哈哈的，也非常快乐。这里的每个人都有自己的工作、自己的繁忙，但仍然通过一种一点儿也不奢侈并且简单的方式得到了心情的放松。所以我想，如果希望怎样的话，那就去做，你会发现并不难。



VOICE 椰子你好，我看你们还是把编辑部迁到我们大连吧，看你经常说什么沙尘暴、大暴雨、桑拿天、大塞车，现在又多了一个地震，真是苦了你们了。我们这城市环境挺好的，塞车也不像北京那么厉害，荇子不是想去海边吗？那来这就更合适了！来了管饭，而且管够！

From 辽宁大连 孙立

管饭是只管大米饭么？大连的海鲜应该价钱很合适吧，只可惜我们编辑里好几个人对海鲜过敏，天生享不了那个福啊……

就叶子个人来说，我不太适应海洋性气候，干燥一点的地方更符合我的习性。北京这地方还是挺好的，虽然不时会闹些不惬意的事儿，但关键是整个城市的气息和氛围令我感觉非常舒服，那句话怎么说来着？爱她，就要接受她的一切。

VOICE 请问叶子喜欢玩什么类型的游戏，喜欢格斗系列吗？还是游戏通吃派？如果是的话，那跟我一样哦！虽然我样样会玩，但玩得都不怎么样。最近似乎缺乏好玩的游戏，好无聊，请介绍几种解闷方法。

From 北京 黄靖



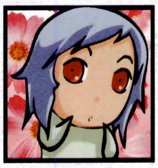
记得以前说过的吧，我挺喜欢格斗游戏的，当然了，更多的是喜欢看，最近GGXX系列理论知识刻苦修炼中……我当初是KOF fan，不过现在这系列算是生疏好些年了。自己最早并不喜欢街霸，但这几年来由于身边的人经常在玩，叶子也逐渐品出了这个系列的深厚韵味，真的是好游戏，现在我没事儿就要去大怪那里搜刮点儿33的对战录像来看。不爽的是这家伙经常要附带着向我推荐一些非常古怪的格斗游戏，他是FTG通吃派，但我实在是无福消受呀。

玩得不怎么样无所谓，开心就好。我这只动作菜鸟一样是拿起很多ACT玩得十分开心，个人秘诀就是，自己手上做不到的，那就让脑子里明白过程和道理，至少把自己变成一个理论高手，这其中也不乏乐趣吗。搜集阅读一个游戏的各种设定、研究和周边资料是叶子的一大爱好——你要是觉得最近无聊的话，可以试试这个办法。

其实叶子是个喜欢寂寞的人，现在你来问解闷儿的方法可实在是难住我了，去看电影吧，或者找些DVD片子来看，这也是个惬意消夏的好选择。

VOICE 已经初中毕业了呢，即将升入新的学校，不晓得可不可以找到新的ACG的知己了。原来有一个和我一样ACG全能的MM，但她就要到外地上高中了呢。以前班上的女生（除了我）不会“专业”地玩游戏，亦不会关注动漫，所以我就成了她们当中的异类。不过没关系啊，我知道这个世界上的“异类”是很多的。To 魔王：战国英杰传真的很棒啊，每期必怀着学习的精神研读，继续加油哦！To 小沛：目前的“超G女生”你认为如何呢？就拿这一期来说吧，这个MM的叙述我始终认为比较平淡了，有点儿无趣的说。偶尔用一些对话吧，否则真的有些无聊呢。

From 安徽合肥 蔡敬



比如咱们这里，其实也可以说是“异类族的家”……不被他人理解怎么样，在身边找不到共同语言又如何……都没关系，始终要记住，我们不是一个人。

这是第多少封称赞魔王的来信了？叶子已经记不清了。不过可喜的是在这片赞扬声中，魔王雪飞依然保持了高度的不骄不躁，他刚才就皱着眉头盯着我说：“你又给我看这样的信干什么？是要讨好我么？”哇，不愧是魔王啊，，居然看透了叶子的小小用心——对付木头那样的，当然只要拳打脚踢就好了，不过面对魔王，自然是要拉拢第一啦，身为女王，多变娴熟的外交手段当然也是必不可少的。

对于“超G女生”接下来的发展方向，小沛也是一直在思考中。为了到达一个结果，过程中的反复和不顺所带来的经验也都是非常宝贵的。其实对于杂志的其它栏目也都是同样的道理，哪怕是已经取得了一定的成绩，那也不是终点，而只是已经走过的一个坐标。

SuPERfect Strikes!



PERFECT

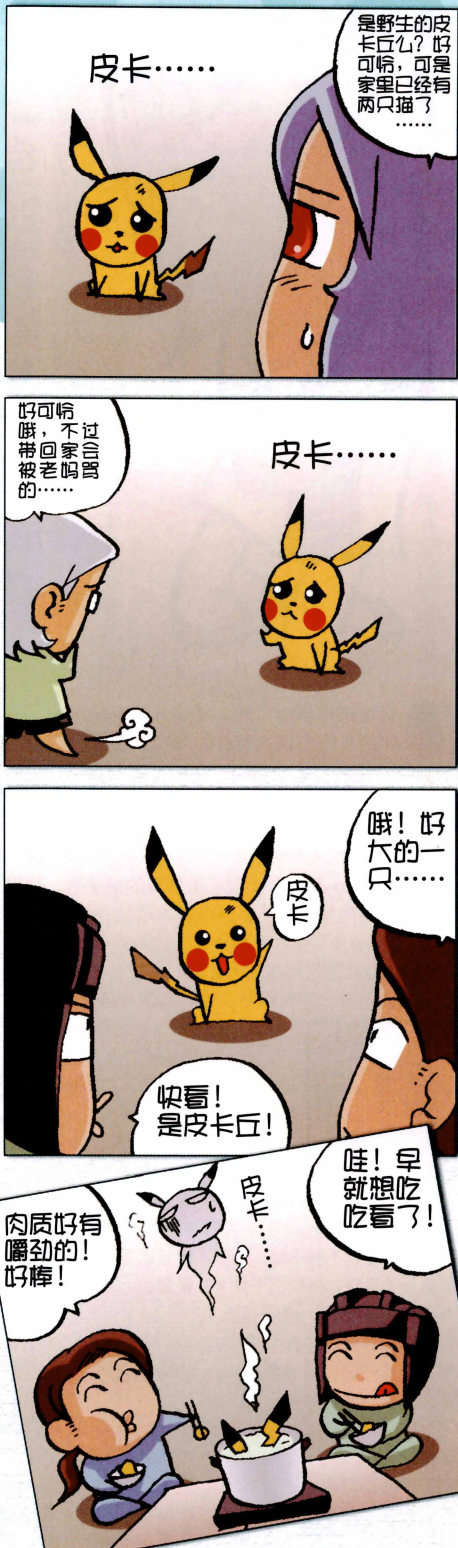
●为了第一次走进电影院领略超人风采，PERFECT不道义地撇下加班同事，和初中同学一起看了超人归来。虽然没有年初看金刚时那么激动，但是在影院里观摩超人的各种空中特效，还是让人相当振奋。本来超人电影故事都是很老套的，可是这次女主角露易丝的儿子算是给大家带来一个新意，对于全世界来说，他就是未来的希望。现在回想他和克拉克在第一次谋面时的复杂眼光，也算是为后面故事打下的伏笔吧。

●猴子喜欢怀旧，连续几期连续撰写20周年回顾专辑，虽然任务艰巨，可是依然气定神闲。看来无论是1986，还是2006，对于知识广博的猴子都意义非凡。

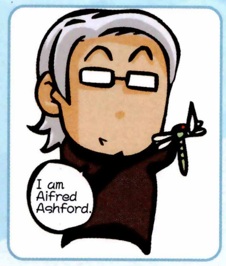
●某个周一，PERFECT把“迷失”第一季借给了北斗，真想早点儿知道他对无解悬念的抵抗能力。

叶子说： 本来我以为上期那个木头版超人的背影，已经是最猥琐的COS了，没想到啊没想到……





我打车钱谁给报了？



雪飞

- 最近天气很爽，天天是阴雨连绵，晚上睡觉相当舒服，白天干工作也精力充沛，重生！
- 战国BASARA2中的明智光秀绝赞，偶像级！
- 三天两头的被蚊子骚扰，因此经常幻想自己是一只蜻蜓！不过再仔细一想，自己在小时候经常用昆虫网捕捉蜻蜓，然后将其折磨致死，内疚中……
- 近来没什么“生活”，每天都是重复着开开心心上班来高高兴兴回家去，没有什么特别的事，平淡之至，不过这种生活也许才是人生的最高境界吧！
- 忽然想起学生们现在都在放暑假，立刻影响到了自己的情绪，暑假暑假暑假暑假，怨念！

叶子说：按雪飞自己的话说，就是“我可傻实在”。果然，魔王的确是爱憎分明的，有啥高兴的就说啥，嫉恨的事也从不藏者掖着。

VOICE 叶子啊，你居然叫小沛“铁拳王”——“铁拳王王王王王……”呼呼，这样一来就可以看到小沛PK大怪喽，叶子你可是罪魁祸首哟！

还有一点意见想说，那些批评传说系列太过频出的编辑们是否真正去深入玩过传说的每一部作品？稍微有两、三作挤在一个时间段推出就让你们受不了了？只要质量好，fans只怕玩不到咧！现在电软编辑部存在严重的“种族歧视”问题，与其一味地批评，不如深究其品质，多做“游戏研究所”，不要再无意义地堆砌对某部游戏不感兴趣就发出的唠叨。我们需要的是一本积极向上，对游戏充满热情的杂志。

From 上海 奚春海



游戏的推出频率与其本身具体的质量是两个概念，对比业界其它很多系列作品而言，传说系列近来的推出频率之密集是一个客观的事实，我想对于这一点，我们还是没有说错的。我们的很多观点和看法，是尽己所能着眼于整个业界加以评论，绝非针对游戏fans的感情来故意刺激。所谓“批评”，并不等价于负面、消极，这一点大家都要领悟。

我们的侧重点和责任并不仅仅在于“玩透游戏本身”——其实所有媒体的职责都应是这样——不仅要报道事实，还要评论事实，而后者，也更能体现出自身的价值，否则我们跟一台复印机又有什么区别。“因为不喜欢所以就指责”正是电软当初在低谷期时最大的问题之一，也正是现在的我们绝不会容忍的态度。如果大家觉得电软有任何缺乏事实依据的情绪化言论，请随时反映过来，我们一定会认真检讨反思。不过也请大家相信，我们有身为媒体编辑的觉悟和责任，不会凭个人感情胡乱说话；如果有些文字令fans觉得不舒服，请一定记得，我们不是因为讨厌才批评——这正如诸多读者来信对杂志批评指正一样啊，每个人都只是在陈述事实，也是在表达对进步的一种期待。

呼，叶子好像在家里很少说这种严肃的话，有点儿不适应，如果有啥不合适的地方，还请不要在意。

最后叶子想说，你是不是哪误会了？我有说小沛是铁拳王吗？我又没让你按“铁拳王・小沛”这样断句，我的意思是“铁拳・王小沛”——此人喜爱铁拳，姓王，名小沛，现在懂了吗？

VOICE 椰子女王陛下，我有一个非常幼稚的问题，那就是：次世代是什么东西？它和电软是什么关系？

From 辽宁盖州 魏福海

你是说次世代主机么？那个跟我们没有任何实体关系，我们只是作为媒体报道它们。你要问的是“次世代传媒联盟”，那是一家拥有诸多平面媒体的公司，电软正是其旗下的一本刊物。就好像SONY名下不仅有PS2还有手机音响和电视；SE有第一第二第三第四……第N开发部；我当初读大学的时候有传媒系医学系心理系……比喻虽然不恰当，但道理是一样一样的啊。而且呢，电软虽然是次世代联盟的旗舰刊物，但它并不等价于后者，次世代名下的每一本刊物都有着独立的制作、团队和品牌。就好像想买PS2但不能找到液晶电视部门去；第四开发部的作品不能安到第一开发部的头上；又或者你的解剖学考试不合格显然不能去找变态心理学的老师求教。

说了这么多，现在你明白了吧？

VOICE 像FF11、怪物猎人2等PS2网络游戏在国内如何上线？这些游戏如何缴费？看PERFECT玩FF11，自己好眼馋啊！除了必要的硬件条件，比如有网卡并入网之外，注册时在日本的地址、邮编等信息如何搞定？拜托了叶子姐，我已经困扰很久了！

From 江苏淮安 高鹏



在日本的居住地址等方面的信息，就需要你在日本有认识的人了，让对方帮忙提供一下自己的地址，除此之外没有什么更好的解决办法了。当然，要是没有朋友在日本，你也可以考虑自己编一个假地址……不过我非常不推荐这么做，因为一旦被查出来一般就会面临被永久封存账号的惩罚。

至于缴费的问题，在日本是有一种叫做“Web Money”的东西，直译过来就是“网络货币”。它与真实货币有着一定的比率，在日本很多的小卖店里随便都可以买到。而不只是FF11，对于日本的很多网络游戏都可以用Web Money来实行缴费、或购买点卡等行为，就是说它已经成为了一个比较广泛通用的工具，很是便捷，据说一些实体店铺里也都接受Web Money形式的付费呢。

但在我们国内想买到Web Money显然不是那么容易的事，还是那句话，如果在日本有朋友帮你买那是最好啦。如果没这个条件的话，那么可以考虑去网上搜索一下国内的FF11玩家组建的论坛，一般这类论坛里都有长期代购Web Money的途径和联系人，想办法加入就是了。另外在一些电玩业相对更集中发达的城市，比如上海，据说在一些游戏店里也可以直接买到Web Money，他们应该也是看到了商机，会定期从日本购入一定量的WM。所以如果你有朋友在上海的话，拜托对方买也可以哦。

不过说实在话，FF11运营至今也有好几年了，抛开语言的问题不说，作为一个网游而言，发展到这个阶段，其整体环境已经不太适合一个完全的新手去介入并自我摸索了。你要先做好面对困难的心理准备哦。

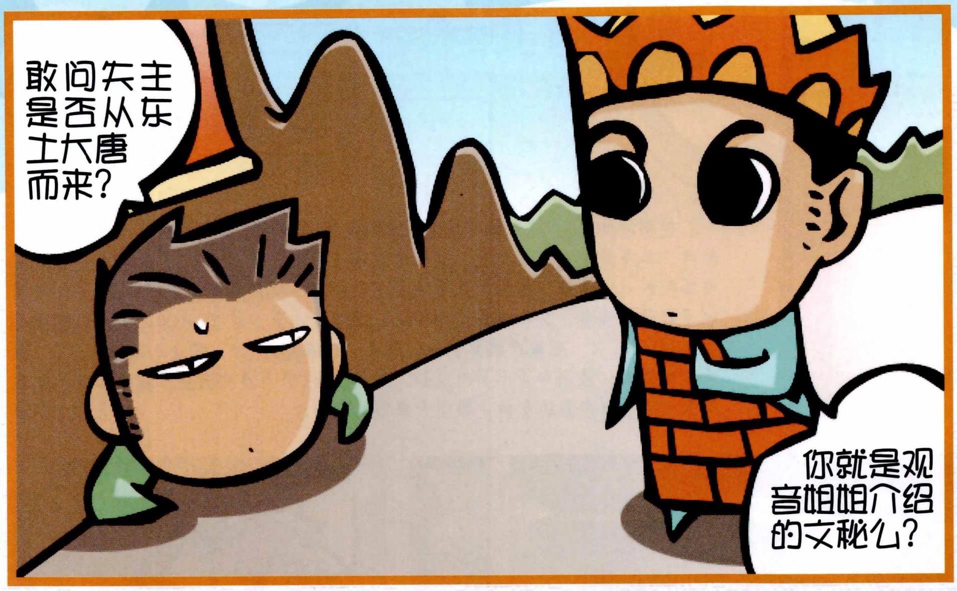
VOICE 现在拿起笔写字有很多简单的都忘记了，可能是用电脑太多太久的缘故吧。以后要多在这里写一些东西了，免得大脑退化，连游戏也享受不了了。 From 广东佛山 伍海宁

VOICE 零・刺青之声都出一年了，零4咋还没消息呢？不过它要是直接出在PS3上，我这辈子就别想玩啦……到时候叶子一定要搞个全剧情攻略来安慰我们这些穷苦人民哪。不过话说回来，如果上天给我一台PS3并要我选一款游戏时，我会毫不犹豫地作出跟叶子一样的决定。 From 湖北武汉 姜喃



VOICE 我是一名从小玩到大的游戏迷，从FC到MD到街机再到PC，有时也去玩玩PS2，过把手瘾。看了小沛写的《幽游白书》怀旧篇，想起当年刚从FC过渡到MD时代的那种新鲜感，不觉感触良多，真想再玩一遍啊！ From 浙江上虞 叶波

VOICE 四川的美女很多耶！美丽的游戏女孩也一定很多吧，但为什么都没有一个上“超G女生”呢？ From 四川德阳 高彬



“新的一期怎么还没到啊？”

——上海 吴佳威

VOICE 叶子好，加油，加油，加93号油，这样燃烧充分，而且污染小。我感觉风林减肥似乎没有进展，怎么这么没恒心，向他推荐两条秘技：熬夜打机；玩命儿踢球。

终于发现一个十分严重的问题：为什么叶子不写手札，还总逼其他人写给你？强烈要求叶子也写一点，这样多好。 From 安徽安庆 陈杰

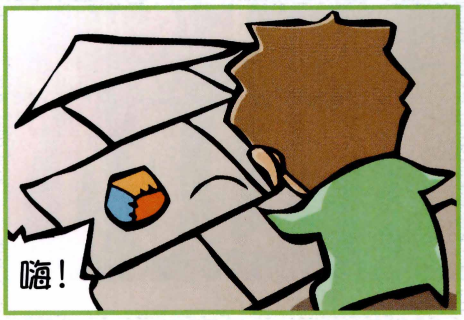
我不写手札？你还要让我写手札？难道只有圈在那个小块块里的才算手札？——那我每期前言说那么多话算什么啊？光前言每次就要两三千字，你居然视而不见？你、你的良心，大大地坏了。

熬夜打机显然没用，而且只会有反效果。木头真要熬了夜那肯定就白天睡觉，趴在那儿流一桌子口水，然后到了中午吃饭的时候拿木棍儿捅捅他叫其吃饭，他睡眼惺忪地迷迷糊糊吃完接着睡——这样显然只会发胖嘛。所以你这个法子分明是在陷害木头，你、你的良心，大大地坏了。

熬夜伤身，记得以前星彩就忠告过大家的吧。我们要的是健康瘦身，自我折腾的行为就不要追求了吧。

另外，我不需要喝汽油，需要这么加油的明显是BASARA里的本多忠胜。

不过提到汽油的事我倒想起来了，最近看新闻说一个年轻人仗着年轻气盛驾着大排量摩托车狂飙，结果酿造了惨痛事故，所以各位有车的读者请一定小心，不要为了追求一时的爽快刺激而忽视安全问题。



VOICE 闯家算是有些变化了，但多是些表面现象，本质却是没变。你也该真实地、彻底地换一种风格了，从本质上。你真的觉得现在的闯家很有意思吗？以前的闯家有惊喜，现在的闯家没惊喜。

From 辽宁凤城 徐晓宇



变化什么的，其实我一直在思考。只是说老实话，目前我还没有一个更有实际操作性的、更有效率的整体方案。

没意思吗？的确，有的时候我自己也会觉得很没劲，缺乏动力，但我不能把这种情绪流露出来，否则读者看着会更难受，于是有时我甚至会在一句话的语序上也琢磨上15分钟，为的只是让语气看起来更平和、更舒服一些。有没有意思我不敢保证，但我可以保证在家里我是用心在说话。

闯家说到底就是读编交流，这个本质不会、也不可能改变。那么在这个本质上，目前就是我的个人风格在发挥主要影响了。要不要改变、为什么改变、该怎样改变……这些问题我一直在思考，我既不想轻浮地承认什么，也不想草率地否定什么。我只是一个人，一种风格，必然有人喜欢有人讨厌——改变并不是一件很困难的事情，但做之前一定要想清楚是为了什么才去改变。不变的话会失去他人，善变的话会失去自我，这中间有太多的东西需要拿捏和把握。

另外，我们要明白一个道理：很多已经成为过去的东西，就绝不会再回来。希望我们每个人都能真正领悟这句话的意思，其实，这不也正是一种改变？甚至有的时候我曾想过，自己再做一段时间就撤下来算了，自己也算赚到了一些名声，何不急流勇退、见好就收。

但我不能，我发现自己放弃不了，无论是出于工作责任还是个人感情，我只有在这里才是最真的。如果说有一天我不做闯家了，那一定是我离开电软，甚至是离开电玩这个圈子的时候。

如果你对别人有所期待，一定要让对方知道你期待的是什么。

理想总会被现实修正，我只能以真诚尽力。

以上，胡言乱语，不算是回答你的问题，但交流是真诚的，这也是“家”最宝贵的东西。

VOICE 你们编辑部是不是分派的？很明显啊，蓍子和小沛是一派的（身穿黑色西装），大怪和PERFECT是一派的（身穿绿色衣服），荇菜和北斗又是一拨儿（都是浅绿色），而雪飞和猴子自成一派。最后是叶子，一会儿是粉红色服装，一会儿又是绿色服装，摆明了是人格分裂，因为树叶子没有一半粉红，一半绿的。 From 上海 于雷



哦？从着装看性格，你的确很高明吗，竟然看出了我人格分裂——可惜，去年叶子就坦诚地说过了，我有多重人格，所以你刺激不到我啦。叶子有的人格很安静、有的人格很狂躁、有的人格则十分危险，从游戏角度来说，我有着标准的多重PERSONA——看不懂这个词的趁着最近PERSONA3刚出，赶紧去玩一遍女神异闻录系列，或者185期上对异闻录系列的精彩讲解论述也很有帮助哦（另外通知一下那文章的作者，我已经把你的稿费吃掉了）。

我们画师兴之所至的随意发挥的涂装，竟也让读者花这么些心思来琢磨，华尧啊华尧，你说我该表扬你呢，还是……咬你呢？

大变活人



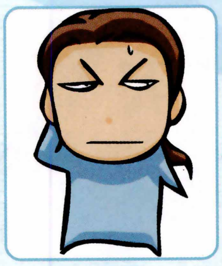
大怪

●为了培养女朋友对游戏的兴趣，洒家特地准备了SNK经典STG对战游戏“双星小魔女”让她娱乐，果然游戏中超Q的角色造型和激烈的射击躲避对战气氛令她迅速痴迷，并开始了解多名角色的召唤兽性能。一下午训练后，小妮子已经可以保证与高段NPC作战全胜，于是要求与我对战。洒家顿时满脸堆笑，心想表演时间已到，于是拿出看家本领，上来先战其10连胜……此时鄙人多年对战游戏培养出的战意充斥大脑，根本不可收势，后面更是一局比一局胜得迅速。在一局召唤兽秒杀后，鄙人实在无法按捺心中之狂喜：“木哈哈哈”一阵痴笑，不想此时下方感到阴风阵阵，一个手柄飞来正中洒家面门。“讨厌，再也不和你玩了！我走了！”女友说罢便摔门而去，留下轻伤员BIG MONSTER先生一个。我盘腿坐在地板上，感觉天上乌鸦在飞……

●为了伟大的爱情，改日鄙人特地邀请女友，泡泡龙20连负达成！不想此时下方感到阴风阵阵，一个手柄飞来正中洒家面门。“讨厌！你这个人太不厚道了，故意让我！！”女友说罢便摔门而去，留下轻伤员BIG MONSTER先生一个。我盘腿坐在地板上，感觉天上乌鸦在飞……

叶子说：呃，这算是变相地在谈论格斗游戏么？

狡猾狡猾地



风林

●这两周有多个计划开始实施，比如换手机啦、再添个DVD机器啦、再买个PS2啦、再买个360啦、再买个PS3啦等等等等……

●渐渐恢复到了正常的饮食状态，没想到不知不觉又掉了一斤。既然如此，就继续进行下去吧，大概再减去15斤左右就完美了！

●大概数了数，还没有看过的DVD片量，在家堆灰的接近800部，以一天看两部的速度，保持400天就可以彻底消化干净。但前提是在这段时间里不能再买新片了。

●最终还是没有去电影院，大概再去，就要年底见了。

●荇菜负责本期《战国BASARA2》的攻略，大家有建议和看法可以通过回函卡提过来，作为本部动作游戏方面的第一高手，某某正有意将其培养成彻底的CAPCOM游戏专门FAN，像以后的《龙战士》啦、《逆转裁判》啦也要让他试试。

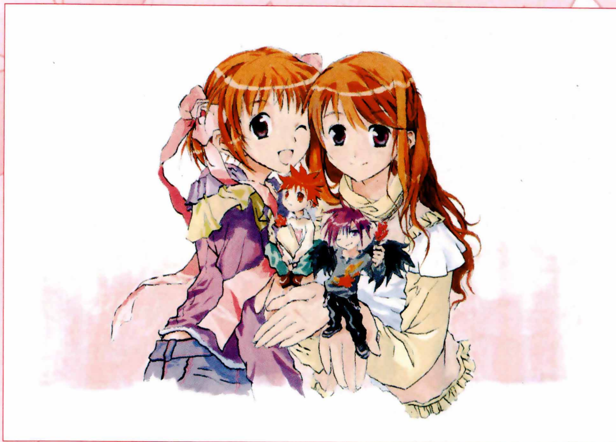
●之所以上面说了一些假“奢侈”的话题，是故意要给唯夜小姐看的，嘿嘿。

●某路雪新出了一种冰淇淋，巧克力味的，买二送一，很不错，推荐。请注意在睡觉前两个小时内不要吃。

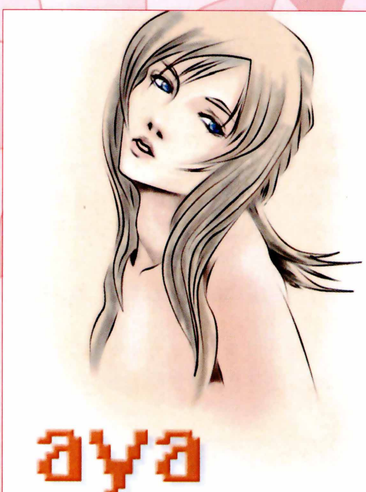
叶子说：别解释，别解释，解释等于掩饰。

大墙画廊

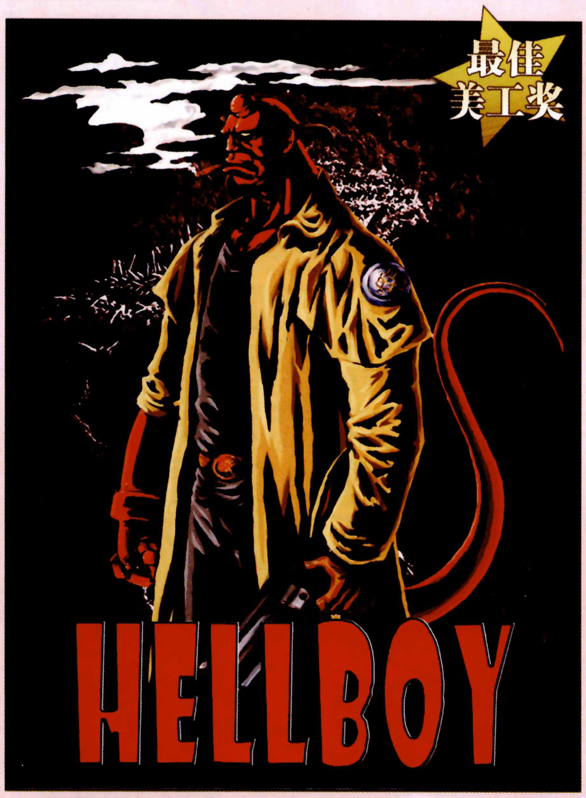
投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编，凡是缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后1个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。　□责/小沛



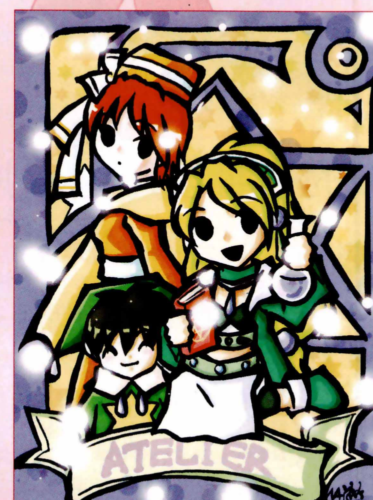
←DNANGLE 吉林 付帅
两个可爱的小MM！要是身边也有这样的人就好了！她们手中的帅哥真的很碍眼！莫名嫉妒中！



←AYA 广西 梁远生
构图太简单了一点，不过原画也就是这个样子啦。既然是临摹，你可以选点稍微复杂的，也算是锻炼了。



↑地狱男爵 四川 罗雪
这家伙真的太酷了，而且真的很丑！别多心，我不是说你的画。另外，他的枪哪里买的？好大啊！



↑炼金 北京 草虫May
恭喜你考上大学了！看你的画真的想不到是一个"大学生"的作品，童心未泯迹象严重！



↑小魔女 河北 X-dream
你的原创能力很不错，这个手忙脚乱的魔女应该是位见习生吧？她的表情倒是很耐人寻味。



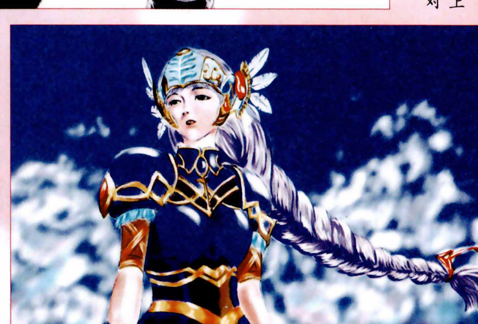
↑王国之心 新疆 章文博
这就是传说中用卫生纸上色的画稿？你该不会是上完厕所之后的灵感吧！说实话，不怎么理想。



←SWAT 云南 卢稳龙
看似简单的画面，却又在人物的各部分细节上刻画得如此精细！不过枪管上的质感有点不对头哦。



↑loco roco 上海 JONY
没想到蒋老弟也学会偷懒了，这么一幅画竟然变了三种颜色分别投给我！这幅贴近原作的我收下了。



→女神 陕西 李聪
对于有着脱发困扰的小沛来说，这么粗的辫子实在是有着超强的诱惑力，她用的是「某某101」吗？



→春日 上海 JONY
不知道是不是我健忘，这幅画看着眼熟。你之前不会是有类似的作品吧。算了，先收了再说。

投稿须知：《大墙画廊》接受投稿电子邮箱地址：daqianghualang@vgame.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。



XBOX360在08年开始获益

我们都知道，大部分新主机的发售，差不多都是在硬件上赔本销售，然后再从软件销售上赚回来。尤其是在如今，主机之间的竞争越来越激烈，新主机为了领先竞争对手，都会在硬件配置上争取有极好的表现，只是这样一来，成本方面的控制就变得比较困难了。特别是在主机发售初期，为了能够尽可能的提高市场占有率，价格的制订就极为重要，之后随着生产技术的改进和生产成本的降低，还得继续降价以赢得价格优势。作为新一代主机的先行者，微软的XBOX360已经发售有快将近一年的时间了，微软最近表示，预测360将从2008年开始能够获益。

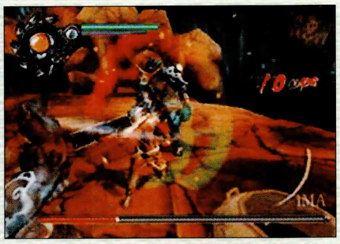
索尼在PS和PS2两台主机上赢得了非常丰厚的利润，不过作为微软进军家用机游戏市场的第一台主机，XBOX花费了微软40亿美元的高额成本，而第二代的360到目前为止还没有获利的迹象。前不久，在微软的公司年度财政评估大会上，娱乐设备分部的总裁Robbie Bach表示XBOX360将从2008年开始为其赢取利润。与索尼对PS3的盈利评估一样，微软也没敢奢望新主机在2007年就能为公司带来利润。微软公司的分析师们认为，到2008年，包括新主机对市场的占有率、生产成本的降低以及其他诸多因素在内的整体条件将促使微软娱乐设备分部从赤字转为黑字。

其实一年多前微软公布新主机价格的时候，有心的业内分析师就能发现微软并没有放过每一个可以为新主机获利的机会和途径。比如提供两个版本价位的新主机、高价的主机周边产品、利用XBOX LIVE的网络交易功能提供付费下载等服务等都对新主机赔本销售带来的巨大压力起到了一定的缓冲作用。索尼虽然也曾经对微软提供两种版本的做法



不屑一顾，结果最后自己也采用了这种手段来变相降低主机赔本销售的压力。说起来，最近关于XBOX360是否会降价的传闻可以说是闹得沸沸扬扬，先是台湾省的媒体发表文章认为微软会在年内降价25%来力压即将发售的PS3，但接着就有微软日本分部的负责人出来否认降价的传言……前阵子微软表示本年度360的主机销量达成1000万台应该不成问题，主机普及量越大，其盈利的可能和空间也就越大。

龙哥热线：见信好！我是PS2迷，请教龙哥几个问题：1、听说上海出了PS2游戏《美猴王》，有无试玩版交流一下看看？2、我在上海游戏店购了一台50006型的PS2，保修卡上写了终身保修，但不久就无图无声，



↑去年一度成为许多玩家关注焦点的作品。

BOSS说保修不是包修，难道要给寄到香港去修？要350元换主板，这保修和维修就是一样？3、PS2 5000X机子用一年差不多全要坏？要一控制芯片有24多焊点于底部，存满导电橡胶而不采用线路金属片，是否SONY故意这样生产这些有质量缺陷的劣质水货？修理店里PS2堆积如山都修不好？

（浙江乐清 胡滨）

1、这款传说中的PS2《美猴王》在去年曾经吸引了许多人的眼球，并且一度以为已经推出在望了，不过可惜到目前为止，这款游戏最终还是没有发售，至于以后到底还有没有戏，也实在是很难说。《美猴王》是由上海吉码软件科技有限公司负责开发制作的,是一款全新形态、完全由国人自主开发的PS2动作游戏。游戏的主角美猴王孙悟空拥有四种形态，配合每种形态都拥有各自独特的玩法。除了普通的棍技之外，还包括攻击、防御和辅助三个系统十余种咒术，其中包括"定身法"这样在原作中很有"发挥"的法术和如"鬼神灭"这样全屏无差别攻击摆明欺负人的超强法术。游戏中具备完善的收集系统和评价系统，以普通攻击配合咒术攻击实现的最大连击数、击败敌人所使用的方式、过关过程中所用的时间、杀敌数和游戏的完成度都对游戏者在游戏中所获得的评价都有举足轻重的影响。从厂商之前公布的图片和视频来看，本作应该是一款类似无双的动作游戏，因为取材自《西游记》，所以有比较明显的中国特色，但愿最后不要真的无疾而终才好。2、这还是我们一直在说的行货与水货的问题，50006是港版行货主机，也就是说，它的"终身保修"实际上只针对在香港地区购买该型号主机的玩家们，像在大陆地区购买了从香港流通过来的50006的话，其实是不能真正享受到"终身保修"的，除非你机子坏了就真拿到香港去修……事实上，在大陆买PS2的玩家都是拿到游戏店去修的，像你这个机子坏了要花钱换主板其实是很"正常"的，毕竟即使是"终身保修"也只是"保修"而已，并不是说免费修理。3、没有的事，你听谁说的？龙哥就有一台50001，用了2年多，现在还不照样活蹦乱跳，你听说的这种论调纯粹就是造谣。另外，你说的有24个焊点的那块所谓劣质芯片，就是改机时加装的芯片而已，是后来为了玩D版游戏加装上去的，当然不会是SONY自己干的。如果你准备只玩正版，不改机，自然就不会看到这些"劣质芯片"。

龙哥，现在玩命打工中，就是为了想念多年的PS2，还有五天钱就够了。上网查了一下有的说七万非常差，有的说这机器没问题，七万是不是那种不能买的机器？还有烧机是什么意思？如果七万烧机修理需要多少钱？七万一般说用多久不会对机器造成损伤？如果每天玩六小时，又注意保养的话，七万的光头能用多久？还有184期中叶子姐说的无双系列的良性BUG是什么？如果因为一些原因不能说那么多，只告诉我《真三国无双4·猛将传》的BUG就行。

（辽宁沈阳 某读者）

7万当然可以购买，怎么可能会不能购买？索尼再怎么样还不至于做出这种傻事吧。七万系列的PS2可以直插，体积小巧便携，唯一的缺点就是散热能力变差，再加上我国玩家往往都是改机玩D版游戏，所以使得其有了烧机的隐患。其实现在买7万已经基本不用担心烧机的问题了，改机时都会加装散热芯片，平时使用时注意一点不要连续使用太久就行了，而且一般游戏店都会提供购机后一定时间里烧机保修的服务，基本上还是没有大碍的。用7万系列的PS2每天玩六个小时？貌似是比较过度了，建议你每天最多玩三到四个小时比较好，而且尽量不要连续玩，这样才能延长主机的使用寿命。"真354猛将传"里并没有什么明显的BUG。

龙哥好，《鬼武者2》里我用了三根化石骨后在门后出现的密码箱怎么解开啊？攻略上说里面有黑之首饰，可是没有写怎么解，希望龙哥能够帮忙回答这个问题！先谢了！

（北京 王嘉）

既然说到这个问题，龙哥就顺便把《鬼武者2》中黑之首饰的全套入手方法在这里介绍一下吧。和美人画一样，玩者只有通过交换道具才能获得"化石骨"，而今次是要将B级的道具交给特定人物，才有机会获得化石骨，由于这每项交换都是随机的，所以去交换之前最好先行记录，另外建议先从安国寺惠琼开始换起。以下是每个角色可换得化石骨的相对B级道具: 安国寺惠琼，乌龙茶、地球仪、团子（小太郎评价B道具换得）、银货（小太郎评价C道具换得）、渍物（小太郎评价D道具换得）、**カステラ**（孙市评价B道具换得）；杂贺孙市，**そろばん**、**フォ－ク**、乌龙茶、卵、烧**き**鱼、**ウォッカ**、植物辞典、望远镜、**ニワトリ**、茶色**のヒヨコ**、镜、发油（小太郎评价B道具换得）、生鱼（小太郎评价C道具换得）、腐**つた**鱼（由生鱼变化成）、论语（惠琼评价B道具换得）。风魔小太郎，乌龙茶、扇子、布、**ニワトリ**（由**ヒヨコ**



↑《鬼武者2》在编辑部里极受荇莱推崇。

变化成）、茶色**の**卵（由**ニワトリ**产下）、茶色**のヒヨコ**（由茶色**の**卵变化成）、镜、j30DA**ルシヤ**敷物（惠琼评价C道具换得）、**カステラ**（孙市评价B道具换得）。从杂贺孙市、安国寺惠琼及风魔小太郎中各换得一份"化石骨"后在"鬼之岛血池"之后的那个L字房间里面，找一扇黑色的门使用它，再解开谜题便可获得（上右　右下　左下）。黑之首饰的用途是通常斩敌人时全部会变成"一闪"，但每次作出攻击都会扣减主角的体力。

小弟身为龙哥的铁饭，特又来向龙哥致敬，希望龙哥能一一作答。1、小弟近日购入PS2 7万系一台，就怕它烧掉，所以每75分钟便会关机，等它凉了再玩，可这样真的不过瘾！请问龙哥7万最长开多长时间可以保证安全作业？2、近日听说一款名为"O·S"的掌机，我想赠予我弟，可又听说近日将推出：MP4、MP3等功能，可能吗？要等多久？推出后会否涨价，还有哪里有卖的？

（天津 张春辉）

1、你这倒是太过爱惜了，关机频率也不用如此频繁，一般连续玩3个小

时左右后关机休息一段时间比较好。2、关于这个“OS”的掌机，龙哥已经在上期热线中做过非常详细的介绍了。至于你所说、也就是其宣称的MP3、MP4等功能至少目前而言还没有实现，龙哥以为，从OS的现有硬件配置和性能参数来看，要实现MP3播放功能还是可能的，不过MP4的播放应该就比较困难了，毕竟其液晶屏等配置要单纯实现MP4播放倒并非一定不可能，只是效果肯定会比较差，这样的低等播放效果有和没有其实是一回事。其实关于OS，最关键的还是普及量的问题，如果能够达到一定程度的普及量，厂商方面自然就有信心同时也有经济实力支持他们去将OS的拓展性能完成的更好更完善；相反，如果销量有限，厂商方面无法回收成本，没有了经济上的保障，就很难再去投入更多的时间和金钱进行功能拓展方面的研究了，这也是没有办法的事。从OS目前在国内的销量上来看，一没有投入什么比较大的宣传，所以其实还有相当多数的玩家并不知道它，二就是在销售和流通体系上做的不够，玩家见识和知道它的机会太少。如果无法在这上面做出明显改进的话，可能难以形成比较大的气候。

1、买PS2 7万型什么型号好，之前你也说过好多种型号有美版、港版、日版、台版，型号哪个更好，大约多少钱？我想在1200到1300左右吧，什么型号版光盘也可以读出来，而且很快？2、PS2以后还会降价吗？3、买PS2是邮购好，还是到游戏店买比较好？4、GT4有几款？5、买PS2好还是买PSP好，我也琢磨不出来了。6、《龙珠Z 爆发》的秘技有没有？

（浙江奉化 SNAKEZH）

1、没所谓那个型号好，各地区版本的PS2在性能上都差不多，只不过我国玩家更方便买到06港版和07台湾省版的而已，价格上也会便宜不少。不管什么型号，一般加上改机芯片后就基本能读出所有的D版盘了。2。肯定还会。3、建议你优先考虑到当地的游戏店去购买，实在找不到或是没有的话再考虑通过邮购的方式。4、GT4一共就分为2003年12月4日推出的“序章”和在2004年12月5日推出的正式版两个版本。5、一个是家用主机、一个是掌机，可比性并不太大，龙哥建议你如果真是想要为了玩游戏的话，还是绝对优先考虑PS2，如果你比较追求时尚，可以考虑购买PSP。6、这款游戏没有什么太多的所谓“秘技”，游戏中全部隐藏人物的加入方法和隐藏要素的开启条件本刊的攻略中有详细的介绍。



←GT系列在全世界都有着为数众多的拥护者，这点单从一个序章版在日本销量过百万即可看出来。

我是一个疯狂的FF迷，在高考完后准备好好地玩几遍最终幻想系列的所有作品，但问题随之而来：当我玩PS2上的FFDC、FF10、FF10-2与FF12（FF11没条件玩，可惜）时，播放CG时就变得十分的卡，但即时演算或其它情况的时候又十分正常，以上FF的游戏全是Z版，花了我1000多元。开始我还以为是PS2的光头有灰，就清理了一遍，但还是老样子。当我放KH系列或骑龙者系列的D版碟时的CG又十分顺畅，我又到光碟室去试玩了我的Z版碟，又十分正常，这可把我弄糊涂了，请问龙哥这到底是什么原因？我的PS2机型是5万6型的港版机，这有除了你们电玩通后面所标的几个地方的电玩店外，还有哪些地方有？那些地方太远，我又想亲自到不远电玩店去购买游戏碟，不想再邮购。



（湖南常德 赵先引）

首先确定一个问题，是不是机器买回来就这样，全新机器是不会有这样的问题的，光头读CG卡不一定是落灰了，可能是因为长期读D盘导致光头移位，就算是玩正版也可能，所以想解决的办法就是找个师傅调光头，自己是搞不定的。游戏店很多地方都有啊，尤其是许多大中城市里，都有不少的游戏店，不过还是有许多地方没有游戏店的。如果你当地没有的话，就只能考虑坐车去附近的城市购买或者是邮购了。

1、我的PS2 50006型是别人送的，他由于不小心遗失了说明书，又没买摇控器，那我能用PS2来看DVD吗？如果可以，具体怎样操作？是否是换成AV线？五个接线要全接吗？2、我们这里的家用机玩家像钻石一样稀少，连《电软》都少有地方可买，所以以前有很多期错过了，电软的旧攻略会放在网站上吗？那哪里可以买到以前的攻略，有专门的攻略杂志吗？如果没有，请帮忙解答下列问题。3、《真·三国无双4》中的“虎牢关之战”，怎么样才能干掉吕布，或是躲开呢？怎么样通关才能使用隐藏人物？怎么样才能算是完成度100%？两个人一起通关算吗？三种难度会产生不同的结果吗？怎么样获得那些隐藏或是高级的道具？4、金手指是什么？怎么样使用金手指？不同游戏的金手指码不同吗？那“真354”的呢？5、D版PS2软件一般多少钱一张？我买过5块的，10块的，20的，效果都挺好。6、IDSL的价格会降到底线是多少？PSP的2.71版破解后，因为它的影音功能强大，价格会炒到比1.5、2.0更高吗？现在入手划算吗？UMD有D版吗？

（湖北武兴 王天翔）

1、可以，操作方法很简单，热线也反复提及过多次，一般是将DVD光盘放入托盘后，按住RESET键至指示灯变红，之后松开再按住RESET键3到4秒左右，松开后即可自动读取DVD电影。没有专门的遥控器没关系，可以用PS2手柄来当遥控器使，通常是圈键和叉键来调出菜单和确定，挺简单的。用PS2看DVD在视频和音频的输入输出方面和玩游戏时是一模一样的。2、不会，你可以购买以前的杂志，发行部可能还有存货。3、当然能够干掉，这个就纯粹看你自己的游戏技巧了，并不是特别难。“真35”系列中的大部分隐藏人物都是通过将某些角色的无双模式通关后出现的，当然，要打出所有隐藏人物并不要求将全部角色的无双模式都打穿，只需完成一部分角色的即可。所谓完成度100%，一般也就是指打出全人物全CG，拿到全部道具和武器等等吧。去年我们杂志有关于《真·三国无双4》的极为详细的研究攻略，建议你找找看。许多道具和武器都是必须在困难模式下才能拿到手的。4、你说的这个“金手指”其实就是一种修改游戏的工具而已，通过输入特定的金手指码来达到修改游戏中某些特定数值的目的，目前比较流行的是以XPLODER为代表的光盘引导式金手指。不同金手指软件的金手指码格式不同，不同游戏的金手指码自然也是完全不同的，金手指软件的具体使用方法请参考以前杂志上的科普或热线，里面已经反复介绍过了。具体到某个游戏的金手指码，你可以上网自行搜索，本刊一般不刊登这些。5、这就看各地的价格了，一般D5的盗版盘价格在5块到8块不等，D9的就要贵一些，大概是在12到15左右。6、IDSL目前最低价据龙哥所知有1150左右的，比市面上大部分水货NDSL还要便宜，现在欧版NDSL断货、美版NDSL价格则是1200多，不过据说IDSL目前基本处于断货状态，不好买到。应该不会炒到太高，你可以考虑提前入手，还没有D版的UMD光盘，PSP出D版UMD光盘已经没有多大意义了，毕竟有记忆棒玩要“划算”许多。

1、小弟想问问电压不稳定对PS2影响大不大？听说有一种叫UPS的东东，能用吗？多少钱？望龙哥介绍一下。2、小弟想入手PSP,请问龙哥哪个版本目前可以玩《横行霸道·自由城故事》，现在索尼棒和SD棒多少钱（2G），哪个性价比更高一些？PSP的光头正常使用一般寿命是多少？玩UMD游戏和UMD电影对光头的影响不同吗？3、最后问一个题外话，龙哥有没有看过泰国电影“拳霸”，个人认为其动作性超强，绝赞，请问龙哥，主演到底叫啥名？

（辽宁阜新 庞冲）

1、但凡电器类的用品都要求工作电压保持在一个比较稳定的水平，如果电压波动幅度过大的话就有可能会损伤电

【纠错】



S端子与D端子答疑

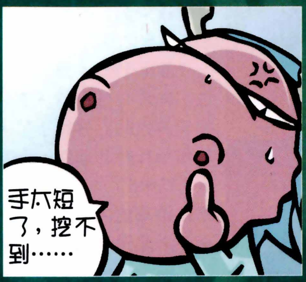
问■1、龙哥说过PS2有两种型号（70000X和7500X），请问市面上多是哪一种，哪一种更好一点？2、PS2 7万型安上散热器是否能有效缓解烧机问题？连续玩几个小时就要休息？龙哥有何建议？3、S端子和D端子有何不同？真能有效增强画面吗？4、如果玩的过程中突然断电，PS2会烧机吗？5、有没有将PS2机能发挥到极致的游戏，请龙哥给介绍几款。6、小弟急求GBM的记忆棒，邮购也行，请龙哥告诉地址和价位。



（河北 段燕）

答■1、“7000X”和“7500X”不是两种型号，而是两个系列的PS2主机，每一个系列都有对应各地区版本的诸多型号，根据尾数来加以区别。“7500X”是最新出的PS2主机系列，目前市面上也就是以7万系列和75系列为主流机

种，7万系列的新机已经不多了，不过75系列改机后的兼容性好像比前者要略微差上一些。2、散热器是什么东东？是指散热芯片吗？可以一定程度上起到缓解作用。对，连续玩上3、4个小时的话最好关机休息一段时间。3、S端子具体英文全称叫“Separate Video”，也称二分量视频接口，S端子的意义就是将视频信号分开传送，也就是在AV接口的基础上将色度信号C 和亮度信号Y进行分离，再分别以不同的通道进行传输，它出现并发展于上世纪90年代后期通常采用标准的4芯(不含音效)或



者扩展的7芯(含音效)。带S-Video接口的显卡和视频设备(比如模拟视频采集/编辑卡电视机和准专业级监视器电视卡/电视盒及视频投影设备等)当前已经比较普遍，同AV接口相比由于它不再进行Y/C混合传输因此也就无需再进行亮色分离和解码工作，而且使用各自独立的传输通道在很大程度上避免了视频设备内信号串扰而产生的图像失真，极大地提高了图像的清晰度，但S端子仍要将两路色差信号(Cr Cb)混合为一路色度信号C，进行传输然后再在显示设备内解码为Cb和Cr进行处理，这样多少仍会带来一定信号损失而产生失真(这种失真很小但在严格的广播级视频设备下进行测试时仍能发现)，而且由于Cr Cb的混合导致色度信号的带宽也有一定的限制，所以S端子虽然已经比较优秀但离完美还相去甚远，可以说S端子不是最好的，但考虑到目前的市场状况和综合成本等其它因素，对我们广大玩家而言S端子已经是非常不错的了。D端子是由于外形接近英文字母“D”而得名，通过数字方式传输视频信号，直接输入到具备D视频接收端子的视频显示设备，避免了通过模拟视频信号传输方式传输信号的过程中的数字-模拟的转换过程，因而更能提升数字视频还原质量。D端子目前分为D1、D2、D3、D4、D5共5种，外形相同但能够传输的视频信号频宽不一样，数字越大传输频宽越高。D1只能传输480i的信号，D2对应480i和480p，D3对应480i/480p/1080i，D4对应480i/480p/1080i/720p，D5规格最高，能够传输480i/480p/1080i/720p/1080p。D端子的效果非常棒，不过价格可不便宜，再加上较老一些的电视可能并不支持D端子，所以应用并不算普遍。4、不会。5、《战神》、《旺达与巨像》、《最终幻想12》、《合金装备3》等等。6、GBM没有什么记忆棒啊，你指的是“月光宝盒”那个吗？建议你去游戏店找找，它是分不同容量大小的，容量不同，价格也不同。

器的元件，PS2也是同样的道理。PS2系列主机中，有不少其原本工作电压是110V，需要我们另买变压器才行，购买PS2变压器时尽可能的买质量好一点的，一般体积比较大、分量比较重、散热孔比较多的变压器质量都不错。你说的UPS变压器是四通出品的系列变压器，质量还是比较不错的，可以考虑。2、现在正版《横行霸道・自由城故事》可是抢手货啊，刷2.5和2.6版PSP可就全靠它了。目前索尼的原装记忆棒价格大概在700元多一些，目前国内已经很难找到原装的索尼记忆棒了，而Sandisk 2G记忆棒价格在550到600元左右，谈到性价比的话，据我们的测试Sandisk 2G记忆棒的读写速度和稳定性都是非常出色的，所以在这里还是推荐购买Sandisk的记忆棒。目前来看，出现PSP光头使用过度和老化的情形还是比较少见的，可能这也与我国绝大部分玩家都是直接用PSP玩记忆棒游戏有关吧，这种玩法基本就耗不了什么光头了。对，播放UMD电影比玩UMD游戏要更加耗费光头。3、这个自然看过，而且这部电影很受某正在练健美的暴力美编的强力推荐。《拳霸・盗佛线》是泰国年度电影票房总冠军，泰国电影史上第一部耗资过亿的动作巨片，主演名叫派特察泰・王卡姆劳。其自幼酷爱成龙的动作片，并立志做一名武打动作片明星，师从本片的武术指导练习泰拳，长大后在一些影片中担任过替身演员,后因其敏捷的身手，出众的功夫逐渐显露头角，被其老师推荐出演本片的主角，外国评论他的大量动作的难度系数已经超越了成龙。其惊人的弹跳力可以轻松地越过高约1.5米，宽约2米的汽车，还可进行连续两个腾空360度的旋风踢，可谓是在常规镜头下速度最快的腿法。因为泰拳的威力很大，为了在拍摄中不伤及其他演员，男主角特为本片的拍摄闭馆修炼了2年的时间，在不减弱动作强度的情况下，减少了杀伤力。特别值得一提的是，他还曾担任过李连杰的泰拳老师。

龙哥你好！因为GBA正渐入末期了，所以我想把自己最喜欢的游戏完美打穿，有几个问题要请教：1、《黄金太阳1》与《黄金太阳2》只有联机才能完成精灵收集吗？能不能用月光宝盒继承《黄金太阳1》的记录呢？听说还有什么联机密码？有吗？有的话麻烦告知！2、我买月光宝盒（SMS2）中的游戏修改功能一直都没有用过，因为不会用啊，不懂实际游戏中该如何操作？

（浙江海宁 朱晓飞）

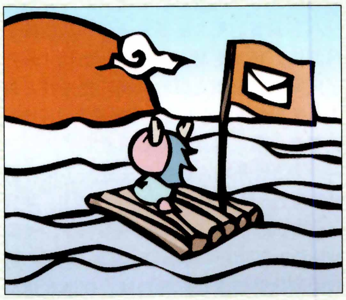
1、是的。其实两代作品之间的联机用继承密码的方式也是可以的。在



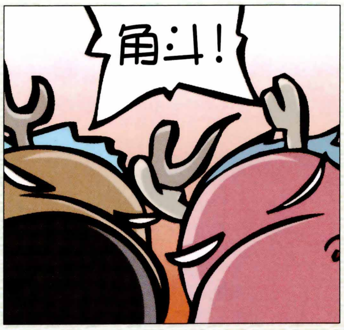
↑两部作品之间的继承和联动挺有意思。

《黄金太阳1》中，通关后记录通关存档。然后在标题画面处，就是让你选择开始新游戏还是继续游戏还是复制记录还是擦去记录的那个地方，同时按住方向左和R，再按start键，就会在这里多出一个“送信”的图标，进入后可以选择传送方法，可以通过连线或通过密码。模拟器就只能用密码了。另外，在2代中输入了正确的继承密码后，游戏的前半部分是没有变化的，而是要到游戏后期，一代主角们出来时你才会发现你的密码是正确的，那时你就拥有了8位主角，而且在战斗时还可以切换主角的。2、月光宝盒的游戏修改功能其实并不方便，前几期热线中龙哥有做过比较简单的介绍，具体还是得你自己摸索。

龙哥：我是一名《电软》杂志的忠实读者，几乎期期必看，因为我家住在城市郊区，所以要买《电软》还得到十来公里外的街上去买，很是不方便，但我从未间断过，以前我也常常写信给你们杂志社，但从未见你们登载回答我的问题，有时觉得很气愤，但想想，可能你们的信件可能太多了，看不过来吧？或是我把地址写错了？不可能，因为我都是按照你们杂志上的地址写的啊。我每次买到《电软》首先就看龙哥您的热线，因为我玩游戏时也出现



许多的问题，可我们这的电玩店老板是个超超马大哈，只会卖不会维修游戏机，让人极度地无奈，游戏机出现问题了，就只能抓瞎了。龙哥你说你们的杂志要出下一期要等十来天，而且您一定就回答我的问题了是吗？但是无论您能否看到这封信，我还是有许许多多的问题想问你，（不过龙哥如果您真的开通一个热线来解决全国各地来自各个玩家的问题，那我估计您肯定就是全北京最忙的人了噢）。言归正传，我想问您几个问题（很重要，对我来说），我于05年11月购入一台PS2 70006型，一台主机+电源+AV线+一个手柄1600元钱，您觉得亏不亏？别的什么都没有配，前几个月玩着没什么，但后来零零碎碎的问题就来了，玩了不到二个月开仓键按下去就弹不起来了，我当时自己不会弄，就跑到BOSS那，他就拆开了一下在键位那个弹簧处上点了油再装上就向我要了30元钱。这还不算，有一次我在他那买了一盘《X战警》，拿回去不读盘，我便回去换，但在他的75006型机子上能放出来，他说是光头的问题，于是给我换了个230块钱的光头，但换上了碟子还出不来，但他也不可能退钱啊。这几天又出问题了，我可能是某天下午玩了两小时，风扇突然发出像鼓风机一样的响声



不间断，响声特别大，原来怎么玩都没这样的声音，我想是太热了，于是我便早上玩，可玩不到两个小时，那风扇的噪声又像警报一样骤然响起，虽然不影响画面但声音太大了，我都不敢再玩了，龙哥你知道这是怎么回事吗？该如何处理？早知道7万的主机质量问题如此之多，我当初还不如多掏200元钱买个5万的机子呢。龙哥你们编辑部应该都是游戏界的精英吧，真羡慕你们，可以无拘无束地玩游戏，我们玩游戏还得看家人的脸色，像这样玩丝毫体验不到游戏的乐趣，相反给我带来的是家人的咒骂和斥责，而自己的这台机子又出现这样那样的问题，我真不知游戏给我带来了什么？难道真的是悔恨和痛苦吗？龙哥可能看过这段话后会莫名奇妙，会不知道我在说什么，不管您能不能看到，这都是我的心声。（新疆库尔勒 某读者）

去年年底70006标配1600左右的价格貌似稍微贵了一点，1400左右其实是比较合理的价格，不过考虑到你是在新疆买的，也还是可以接受的。从你说的这两次PS2修理过程中该BOSS的表现来看，应该算是比较黑的那种：比如第一次修理出仓键为例，其实是极小的问题，收30块钱是算比较贵的了；第二次换光头的事，首先7万系列的光头其实换一个只要一百多一点就够了，不过像这个BOSS一样有许多BOSS会欺负玩家们不懂行情，报价要得挺高，这位仁兄更狠，没修理好机器不说，还敢堂而皇之的要你230……其实修理机器时是一定要说好的，像这次，不但换光头多被宰了一百多，机器没修理好就得交钱，这些实在是太黑了！至于你所说的风扇噪音太响的情况，其实是小问题，主要有两种可能，要么就是风扇没油了，换之，要么就是风扇上的灰尘太多，清洗一下即可，这属于机械故障，很简单的。

龙哥你好！这次又来麻烦你了。我最近在网上看到SE准备出《最终幻想3》的限定版NDSL，请问是真是假？如果是真的话，要多少钱？在国内会有货吗？还有，水蓝版IDSL现在有货吗？若有，要多少钱？

（广东广州 张弘毅）

是真的，为配合《最终幻想3》在8月24日的发售，SE将于同时推出限定版《最终幻想3水晶版》，售价为22780日元(约合1800元人民币)。国内有部分游戏店应该会进货的，像广州这样的大城市里的游戏店总会有卖的。IDSL最近卖的不错，不少地方都断货了，价格大概在1150到1200元左右。

米花通信

Vol. 34

主持人：小沛

7月6号真是个伟大的日子！我终于为PSP购入了第二款格斗游戏——《铁拳 黑暗复苏》！（第一款是《街霸zero3 double up》）看了我上期手札的读者应该知道小沛当时有多么激动，以至于这段时间干脆将PS2和NDS都封存了，一心只研究铁拳。到写这篇文章的时候，我最喜欢的"冯威"已经是"铁拳王"的称号，游戏时间大约12个小时。当然，我也不能光顾着激动了，这期米花我们就来回顾一下系列的过去，另外再给大家看一些有趣的东西。

铁拳（TEKKEN）

街机推出日期：1994年12月

PS版发售日：1995年3月31日

某大财阀举办了一场名为"The King of Iron Fist Tournament"的比武大会，因为有着极其丰厚的奖金，于是全世界的格斗家都慕名而来。在经历了前期残酷的淘汰筛选之后，共有8位最强的选手留下来争夺最后的冠军。虽然最后的冠军充满了悬念，但还有更大的阴谋隐藏在比武大会的背后，那就是举办这次大会的真正目的。

故事背景非常简单的《铁拳》在当时追求的是一种对于格斗理念的转变。为了表现操作的真实性，它采取了与以往格斗游戏截然不同的按键设置，分为左右拳脚四键，这样独特的键位设置使招式的输入显得十分直观。另外像"拆投"、"防御崩坏"等系统的引入也令游戏的真实度大大增加。不过铁拳初代中只有八个登场角色，在当时来说算是比较少的，好在PS版中收入了新的隐藏人物，而这些隐藏人物也成为了以后的经典角色，其中就有狗熊"KUPA"。

作为系列的开山作品，铁拳虽然不能与当时世嘉的VF相比，但在3D格斗领域里也算是有了自己的一席之地。



铁拳2（TEKKEN 2）

街机推出日期：1995年8月

PS版发售日：1996年3月29日

2代的故事发生在上一作的两年之后，三岛家族再次举办"The King of Iron Fist Tournament"。不过这一次的大会是由现任三岛财阀的首脑三岛一八主持，而上届的BOSS三岛平八却下落不明。大概是格斗游戏本身的缘故，似乎NAMCO在故事情节的设计上很难下手，于是本作的情节大体不变，只是在三岛家族里稍做了点文章。

铁拳2代中除了增加两名原创角色外，其余都让人感觉只是1代的加强版，特别是风间准的一个不能防御的连续技Bug，更造成游戏的角色失衡。不过好在NAMCO于95年10月又推出了第二个版本，修正了这个错误。而PS版《铁拳2》增加了几个崭新的原创模式，包括训练模式、生存模式、时间模式、组队模式等，使游戏的可玩性大大加强，销量也突破百万。

铁拳3（TEKKEN 3）

街机推出日期：1997年3月14日

PS版发售日：1998年3月26日

相比前两代乏味的故事设定，第3代的剧情仿佛一下子变得非常复杂：风间准发现三岛一八身上带有恶魔的影子，于是便刻意去接近一八来了解事情的真相。但在这过程中，她逐渐被一八吸引……后来她将附身于一八身上的恶魔击败，并离开一八到偏僻的屋久岛养育她与一八的孩子风间仁。15年之后，"斗神"出现并杀死了风间准，悲愤之极的风间仁便去找三岛平八学习更强大的本领。但听说了"斗神"的事情之后，平八的野心被激发了。

从3代开始，铁拳真正进入了格斗游戏的前列，风头盖过了当时的《VF2》。并且3代首次引入了先进的动作捕捉技术，使游戏角色的各种动作异常逼真，与真人无异。游戏中的攻防节奏也明显加快，使游戏更加紧张刺激。而最主要的系统革新是加入了侧移动，令3D环境更为真实。3代的PS版是历代中销量最高的作品，最终在全球突破了400百万套。

铁拳TT（TEKKEN TAG TOURNAMENT）

街机推出日期：1999年春季

PS2版发售日：2000年3月30日

《铁拳TT》是一部外传类作品。没有任何的背景设定，就是从1代到3代的大乱斗。其最大的变化就是在对战的人数上，从以往的1对1方式转变为2人组队的模式，血槽增加为2条，并且特意设定了换人键，在游戏中随时可以进行登场角色的切换。2人组队的模式，打破了以前1人对战时单调的打法，不仅要对2人的特点招式捉摸清楚，并且根据搭配角色研究新战术，进行致命的连续技组合也是本作的一大乐趣。

本作是在PS2早期的游戏，虽然画面较以往有了很大的进步，但其他方面则明显不足，例如CG。本作中的CG简直少得可怜，只有一个Unknown角色是有结局的，而NAMCO还把这个结局CG与开场CG一起参加了美国计算机协会CG大奖的评选，最后究竟得了第几名就不太清楚了。

铁拳A（TEKKEN Advance）

GBA发售日：2001年11月01日

这个游戏可以当成是《铁拳3》的移植作品。当Namco公布《铁拳A》时，掌机玩家们个个都非常激动。因为这可能将是GBA上第一款3D格斗游戏，而且是知名系列的续作，所以大家对这款游戏的期待度很高。但当游戏真正发售时，人们才发现，原来这是一款2D仿3D的作品。限于GBA的机能，画面缩水是谁也无法改变的事实，GBA上的这款《铁拳A》根本无法做出PS上的那种3D效果，只能用伪3D来渲染，特别是在人物放大时，还会有明显的马赛克。

不过宽容一点来说，作为GBA上的格斗游戏，这个《铁拳A》还是值得夸赞的，虽然按键有限，但几乎所有的招式都保留了下来，而且游戏的模式也算丰富，支持连线对战更增添了挑战的乐趣。现在看来，其画面和操作感也都算是比较优秀的了。

铁拳Cosplay



铁拳4（TEKKEN 4）

街机推出日期：2001年8月1日

PS2版发售日：2002年3月28日

三岛平八意外得到了恶魔的基因，而风间仁与恶魔合体逃过了平八的陷害。另一方面，一八复活并来找平八复仇……故事的发展再次围绕三岛家展开。在铁拳3大赛后的两年，平八又召开了新一届大赛，并保证只要能击败他就能夺得三岛财阀，于是对这笔财产感兴趣的人又聚集在了一起。

《铁拳4》中最明显的进步就是画质的飞跃性变化，不论是人物的每一个动作，还是人物表情的细微变化，都在游戏中有着明确的表现。同时，本作废除了以往各代的场地设计，变成了各个有地形差，有障碍的场地。这样，玩家可以通过这些障碍与场地的特点更好地打击对方，把握局势。并且，由于场地有地形差，玩家操纵角色的各种招式在不同场地上的判定也不一样。4代还新增了动作指令位置交换，可以通过各种动作躲避对于自己不利的地形，将对方逼入死角。

4代的改动是有史以来最巨大的，而从PS2版的销量和街机的受欢迎程度来看，本作的失败也无可辩驳。而原因就是改动太多，而失去了本来的面貌。

铁拳5（TEKKEN 5）

街机推出日期：2004年11月16日

PS2版发售日：2005年3月31日

第四届铁拳大会结束后，在三岛财阀仍在进行着一场激烈的争斗，与恶魔融为一体的"恶魔风间仁"打败了平八和一八，但另一个更为强大的角色出现了。他就是三岛家年纪最大的一位，平八的父亲——三岛仁八。而三岛仁八因为演习了一种邪门的功夫，自己也随之魔化，并危及到全世界。本作中每个人都有自己的情节，而不再是前几次以格斗大会的形式聚集在一起，故事情节的复杂是历代之最。

至于游戏本身的素质来说，本作也是一款注重继承传统的作品。它终于放弃了前作所标榜的革新，而是依照《铁拳3》的成功经验，继续在游戏的内涵上下功夫，而不再是做表面文章。本作的人物是历代最多的32名，而画面也达到了历代的巅峰水平。其PS2版中更是收录了前三代的街机版，以及以风间仁为主角的过关游戏。而在其他方面也借鉴了《VF4》的做法，如角色的段位称号和用于改变外观的道具等。

本作在制作上可谓煞费苦心，并且能明显感觉到制作者的诚意，不但片头CG非常精彩，而且每个人物的结局也都是用精美的CG来表现的，另外在故事模式中也有很多有趣的过场动画。可以说，本作基本把4代丢的面子又给挣回来了。

铁拳 黑暗复苏（TEKKEN Dark Resurrection）

街机推出日期：2005年12月

PSP版发售日：2006年7月6日

没什么可多说的，就是《铁拳5》的一个修改版，只在人物、场景和招数判定上做了一些修改。最奇怪的是，这个版本居然没有推出PS2版，而是直接移植到了PSP上。虽然PSP版画面缩水，但在小屏幕上基本看不出来，而且模式极为丰富，非常值得仔细研究。



超G女生



Profile 姓名:陈雯　英文名:Sin　年龄:23
身高:162CM　籍贯:北京　职业:自己给自己打工
爱好:电玩、看漫画、画漫画、写散文、发呆、COSPLAY　性格:比较率直，但是又比较细心
喜欢的游戏类型:RPG、恐怖类AVG、ACT、育成类　不是很上手的游戏类型:运动、射击　游戏年龄:具体不详，但是怎么算也有15年以上

沉醉于RPG世界中的女孩

第一次玩游戏，那年也许是6岁多，是被老妈逼着关掉红白机的……从那次之后，因为玩游戏经常被老妈弄得“再起不能”……

真正对一台机器比较钟爱，是在PS时代了，还记得那时候很喜欢和一大群男女生一起玩KOF等格斗游戏。回家后，我便自己慢慢地沉醉于RPG的小小世界里。到现在，我仍然很喜欢PS上的几款游戏，像《FF7》和《FF8》、《圣剑传说3玛娜之源》、《北欧战神1代》、《龙骑士》等等……太多了！但是！我最喜欢的，可以说是爱吧，就是《女神异闻录》系列了呢！我很喜欢《罪与罚》这2部连续的作品，他是在RPG中少有的以友情为重点爱情为侧重点的游戏，比较少见所以我很欣赏，再有就是金子一马做的设定，我当然要做个铁杆FANS拉！而且最吸引我的就是他的世界观，因为在很久以前我想象中的世界就是那个样子！！完全的一样！故事中的花与蝴蝶都是我最喜欢的生物，为他们永远盲目而美丽……生命虽然短暂，但是却吸引了所有人最灿烂最羡慕的眼光……就如同这个游戏一样，在PS时代虽然没有精美的画面，但是情节与每一句对话都是那么美丽而深邃，在凄美中体会人类内心最深处的情感。在现实世界中，虽然这些都能找到，但是你却永远找不到在游戏中的那种感觉，这就是一个好游戏带给我最深刻的体会。

对于游戏，我觉得谁都可以玩，但并不是谁都能玩得进去。我正在努力成为一个真正的玩家，体会每一个游戏的精华所在。也很感谢小沛给我一个机会让我说：女生也可以把RPG玩明白！由于我最近正是比较忙的时候，请谅解我这篇前言不搭后语的垃圾报名文章，也请原谅我因为钟爱一个游戏而废话连篇吧……

凄美与压抑中的魅力

某一个苍色之夜，在粉红色月光的引诱下，一只金色的蝴蝶，带着堇色的磷粉划过深蓝色的夜空，接受夜的洗礼……

又是在某一日的白昼，在耀眼日光的指引下，那只金色的蝴蝶，带着满身伤痕，静静地落在石蒜花艳红的花瓣上，回味着那些日子所带给它的凄美记忆……

经常，我会梦到这些东西，不知道是因为与生俱来，还是后天培养，我总是看到自己世界里的那些东西……我的想法也怪异，不喜欢过于明朗的事情或东西，反而那些深邃凄美、压抑冰冷的东西很吸引我的注意。我一直觉得在那些感受里再去体会生活的话，人们总能在看见些相反的东西出现，或是能看见自己永远看不见的内在的那一面……

就在那个叫《女神异闻录》的游戏出现的时候，我找到了一个近乎与我脑袋中完全一样的世界，当时我觉得……如果创造这个游戏世界观，以及这个完美的游戏的制作人们不是内涵丰富的话，我还真以为他们是我一国的呢！

每次和别人谈起这个游戏，我自己总能说上半天，哪怕别人都想拿起身边的坐椅抡我，我仍然在自己的世界中滔滔不绝地给别人阐述那游戏的好。慢慢的，我觉得这样的游戏多起来了，我暗自偷笑……嘻嘻，以后的年头，我有的干了……

《零红蝶》、《刺青之声》、《玫瑰法则》等游戏，都有点压抑而深邃带着凄美。玩这些游戏的时候，我始终是很投入的，如果你跟我说话不超过70分贝，我绝对听不见……

其实，我喜欢这类游戏的另一个原因是游戏中与现实似断非断，与正统的教义似连非连，从这些游戏的剧情中能看到现实世界其实离游戏本身并不遥远。

其实自己老是在幻想自己身体里有些不应该存在的东西，不知道哪一天，也许就会向空条承太郎那样，出现个替身？或出现自己的负面？或是有像《女神异闻录》一样的精神体类的东西觉醒后，我要脱离这个平凡的世界，去到那个需要我出一份力量保护的世界中……



世界上，有多少人在玩游戏呢？我不知道，但是我确定的是，女生绝对不比男生少，也绝对不比男生玩的差哦！女生其实玩游戏更细腻，因为她们的心比男生更容易理解情感与生活。女生往往很容易理解一个RPG的主角为什么会勇敢地走下去，为什么会失去一个同伴而伤心落泪或一时的不振……这些看来平常的东西，在女生眼里能看得更真切，更朴实无华，因为每个女孩都希望自己是游戏里的女主角，是那个男主角永远用性命保护的人。

最后，我都不知道自己写了些什么……只知道，我想说的有两点：1、我喜欢游戏 2、女生热爱游戏的程度也相当高哦！

我！……说完了。各位！你们也要好好地享受你们的游戏世界哦！同时也要好好保重身体的健康！游戏是用来娱乐的，要做一名健康的游戏玩家哦！！我男友说：“子曾经曰过，游戏就是王道！玩家就是厚道！”嘻嘻，大家也这么想不是么？



小沛说： 女生玩游戏的普遍水平的确是比男生差一些，不过我从不认为她们在热情上也不如男生。在主持了半年多“超G女生”栏目后，我觉得女生在理解游戏方面往往做得比男生都要好，而且更容易被其中的内涵所吸引，这次的陈雯便是一个比较典型的例子。不过游戏终归是一种娱乐手段，就像看电影一样，即便内容有点阴暗，但我们完全没有必要把自己完全置身于那种阴郁的环境当中，似乎时间长了真的会影响自己的性格。我是一直主张健康游戏的宗旨，希望大家在选择游戏上尽量多样化，不要让自己总在一些类似的作品中徘徊，特别是那些世界观比较怪异的。那只是制作人的一种幻想，大家可不要当作现实啊。

另外还有女生玩游戏的水平问题，有些想要报名这个栏目的女生在打电话来的时候都在担心地问：“我的游戏水平不是很高，这可以吗？”其实我们这个栏目就是要召集热爱游戏的女生，不必要某类游戏的达人，只要真心热爱就足够了。

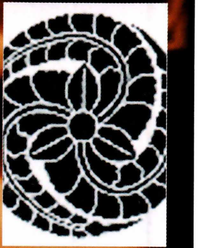


报名方式：每周一至周五，上午9:00到下午5:30，致电《电软》编辑部，找小沛即可。电话：64472729转412。
本栏目文字仅代表作者观点，不代表本刊立场。参加本栏目的读者将获300元稿酬。

战国英杰传

笑谈战国风云、坐看英豪末路

黑田官兵卫是秀吉麾下著名的军师，与竹中半兵卫齐名，为秀吉出谋划策，但却并没有得到相应的领地，并被秀吉逐渐疏远。关原合战后，长子长政因军功获得筑前五十二万三千石奖赏，如水只得到了筑前名岛城。丰臣秀吉和德川家康都因他的野心而排挤他，但却都要借助他的才干，因此都对他的功绩不与奖赏，以免养虎为患。 □文/雪飞



Vol.17 黑田家家纹，黑田家最为著名的家臣则是黑田八虎和黑田二十四骑。

尘封鞘内锋芒不减的稀世名军师

【两败赤松播磨扬名】

1561年，小寺政职在鹰狩后的宴席上遇到黑田如水，将其召至御着城为近习。由于如水表现出众，不久后便得赐小寺姓，随后又任之为家老。而当时的如水年仅二十二岁。同年，如水迎娶政职之侄播磨志方城主的女儿为正室，父亲职隆隐居，如水继任家督。次年，如水得嫡子松寿丸，即后来的黑田长政。

1569年5月，赤松政秀联合播磨八郡领主别所安治，引军3000进攻姬路。而当时姬路城的动员兵数仅约300人。而如水则在姬路城西一里青山地布阵，借地形优势，以寡击众，大败赤松军。6月赤松军卷土重来，如水与父亲一起出战，由于主君小寺政职的援军准备不足，遭受到赤松军夜袭。虽然如水早有察觉，并派遣了大约150名援兵去支援主君，但由于实力相差悬殊，小寺军一时败退。当天夜晚，如水再整军势亲为先锋夜袭赤松本阵。沉浸在胜利喜悦中的赤松军毫无防备，全军陷入混乱，最终溃不成军四散逃窜。两败赤松军迅速传遍播磨国，黑田如水也一跃成为小寺家的次席家老。

1575年，织田大军中国侵攻在即，苟活在织田、毛利两大势力中的小寺家必须表明自己的立场，毛利方更向小寺家提出了人质要求。虽然此时毛利元就已经去世，但在毛利家仍然是中国霸主，领有备前、美作的宇喜多直家明确表示站在毛利一方。虽然政职本人倾向于投靠毛利方，但小寺政职还是将重臣们召集到一起，希望得到重臣们的支持。此时黑田如水说服了政职和其他家臣，使小寺家投靠到织田方。之后，如水奉命出使织田氏，通过当时近江城主羽柴秀吉的引见，谒见到信长，发誓小寺家臣从于织田家，并向信长介绍了当时播磨的状况：只需派遣大将一人带兵前进，播磨的诸氏则竞相前来参拜。信长对如水的辩才颇为欣赏，将小姓所持名刀赐之，并命令羽柴秀吉为进攻中国的总大将，由此黑田如水成为秀吉的参谋。

> 智谋无双的双刃利剑
>
> **黑田官兵卫**
>
> 1546年—1604年。本名孝高，通称官兵卫，号如水。曾被秀吉视为义兄弟，但由于野心十足，并没有得到该有的奖励。秀吉死后企图占领九州与关原合战的胜利者一决雌雄，可惜未果，最后带着自己的野心悄然离世。

【孤身劝降被困一年】

毛利氏对于小寺家臣从信长之事极为愤怒，1576年4月派兵五千，于播磨英贺浦登陆，进攻御着、姬路两城。黑田如水领军出战，由于敌我势力相差悬殊，如水收买附近的百姓在士兵后面摇旗助威，使毛利军误认为是小寺家援军赶到，最后撤退。得知此事后，信长大喜立刻赐下感状表彰如水的功绩。

1578年10月，荒木村重内通足利义昭、本愿寺显如，在有冈城起兵谋反。信长得报大惊，再三派出使者交涉，但皆以失败而告终。同时村重也劝诱小寺政职背叛信长，不过同样以失败告终。如水与父亲商谈后，抱着必死的决心独自一人前往有冈城劝说荒木村重。（亦有小寺政职阴谋的说法，为的是让荒木村重杀死如水。）结果村重不为如水所动，反将其幽禁在有冈城内。1579年（天正7年）11月，泷川一益军攻破有冈城，如水获救。经过大约一年的牢狱生活，如水头发披散，脚部溃烂，已经不能行走。秀吉感其功绩，让如水坐轿。同年12月，如水从小寺家出奔，恢复本姓黑田。

【奇谋妙策定天下】

1582年，秀吉得到本能寺之变消息后，立刻与如水商议对策，如水认为这是一个夺取天下的机会。随后如水负责与毛利方使者安国寺惠琼交涉，顺利达成和睦协议。高松城主清水宗治以切腹为条件，换取城中军民的性命。秀吉军也立刻退却，为了防止毛利军得到本能寺之变消息后追击，如水负责殿后的任务。直到秀吉完成了"中国大返回"，毛利军没有追击迹象后，如水才回到姬路城。

与明智军开战前，如水将向小早川隆景和宇喜多秀家处借得的军旗立于秀吉军前，造成毛利、宇喜多与秀吉一起出兵的假象，在开战前便打击了明智军的士气。战后秀吉也赞叹如水的智谋确非凡人所及。山崎合战开始时，如水率军占领了要害地形，两军交战最终明智军不敌向胜龙寺败退。秀吉下令四面攻打，如水献计放开北门不打，结果半夜时分城中的明智军士兵大半逃出城外，眼看守城无望的明智光秀只得带领亲信逃亡，结果途中被山民所杀……



【怀抱野心悄然逝去】

统一天下后秀吉决定出兵朝鲜，但如水对此持反对态度。可惜秀吉不予理会，命黑田父子建设出兵朝鲜的基地肥前名户屋城，如水担当设计。年仅四十四岁的如水将黑田家当主之位让于长政后隐居，改名如水。由于在朝鲜战争中，如水与石田三成等三奉行关系恶化，最终导致秀吉大怒，1593年如水剃发为僧，并在此时开始与德川家康接近。

1600年关原合战前，如水长子长政从属德川军，虽然自己与老臣留守，但却给三成送去密信，表示出自己对三成的支持，三成得到密信大喜回信答应以九州七国作为回报。如水立刻散尽家财招募浪人引军南下，在短短的十几天内连下数城。如水如此奋战则是想以九州为筹码，与关原合战的胜利者争夺天下。可惜的是关原合战仅仅持续一天，便以德川方获胜而结束，使如水的一切努力全部成为徒劳。由于长政在战斗中表现出色，得到了封赏并与家康握手，事后如水询问长政是用哪只手与家康握手，长政回答右手后，如水立刻说："你的左手在干什么！"言下之意是责备为何不用左手将家康刺杀。

由于家康也看穿了如水的野心，关原合战后如水几乎没有得到赏赐。在秀吉死后六年，如水带着自己统一天下的野心悄然逝去……

重要相关人物简介及雪飞杂谈

黑田长政：1568年—1623年。中津·富冈城主，从四位下，筑前守。如水之子。才智虽然不如父亲，但却巧妙地度过了丰臣、德川交替的敏感期，获得五十三万石的封地。

黑田利高：1554年—1596年。黑田八虎之一，如水之弟，随如水转战各地。

黑田长基：1562年—1612年。如水、利高之弟，一生参加多次战役。

黑田直氏：1564年—1609年。如水四弟，黑田八虎之一，随如水参加了多次战役。

栗山善助：1551年—1631年。黑田八虎之一，如水被荒木村重囚禁时曾多次潜入城内激励如水。

母里太兵卫：1556年—1645年。黑田八虎之一，著名的豪杰。传说曾与福岛正则比酒赢得名枪日本号。

后藤又兵卫：1560年—1615年。因与黑田长政不和，从黑田家出奔，大阪夏之阵在道明寺遭遇伊达军，中弹身亡。

■胡言乱语、雪飞杂谈

在竹中半兵卫死后，黑田一直在秀吉身边屡建战功，但在秀吉统一天下后，却仅仅获得了十几万石的封地。而之后家康也对他是敬而远之，关原合战胜利后几乎没有封赏。在战国乱世，向他这样有才干的人更应该有野心，但可惜他的运气不好，虽然有能力但是却一直没有实力，秀吉、家康两人对他的冷遇，正是因为惧怕他的才华。个人认为黑田如水就是一把锋利无比的双刃剑，使用得当则会对自己有很大帮助，而秀吉则是熟练使用这把利刃的高手，家康则索性把这把无双利器封藏。不过虽然黑田没有得到应有的封赏，但他并没有放弃，而是利用一切条件向自己的理想前进。他最著名的"水五则"更让我钦佩，这也正是他真实的写照：自己的活动并可促进别人；不断探求自己的方向；面对挫折决不屈服；用自己的清洁洗净别人的污垢；无论是成冰成雪成雨，但依然是水，永远不改变自己的本质……

第十五回 出租游戏软件

电玩产业论

二手市场变成了租赁服务

PS软件的标准价格是5800日元。其主要目的也是针对不断扩大的二手软件市场，PS正在掀起一场“缩小二手市场”的流通革命。当时关于日本的二手软件市场，相关业者的意见分为两种：一种是二手软件的历史使命即将结束，正在走向衰退。另一种是二手市场已经形成了很固定的消费群体，人们对二手软件的需求不会结束。从日本业界的现状来看，当时第二种说法显然是正确的。



↑图中是任天堂推出的超前主机VB。

其实在当时的游戏专门店中，二手PS软件可以说琳琅满目，价格一般在3000日元左右。在收购方面也是，定价5800日元的软件，收购价为2000至3000日元的情况也很多。但是很多大型专门店和一些折扣店，以及与SCE有很高交易量的专门店中，并没有二手软件的交易市场。

如果二手软件的售价和新品之间的较大价格差继续存在的话，二手软件市场就不会消失。二手软件交易中出现的问题是“交易次数”。如果一个软件只进行了一次二手交易，那么软件开发商的损失还比较轻微。但是，二手软件出现反复交易的例子，实际渐渐增加了。正因为如此，软件开发商的损失呈明显扩大的趋势。

二手市场的发展使越来越多的玩家尝到了其中的实惠，并掌握了二手交易法则。玩家为了将软件卖个好价钱，从购入一款新品软件开始到卖给二手流通商所花费的时间越来越短。而且软件在使用上的保护越来越受到玩家的重视。如此一来，一款卖出的新品软件会在很多玩家之间被循环使用，逐渐形成一种类似软件租赁的流通方式。

在日本和美国等一些发达国家，CD、DVD的正规租赁其实非常普遍，但在日本游戏软件却是不允许出租的。以日本的DVD出租为例，出租的时间一般分为一泊两日、两泊三日和一个星期（七泊八日）。而游戏软件的二手流通，使大多数玩家实际上享受的是一种软件的租赁服务。3000日元购买了二手软件，玩了一个星期之后，再以2000日元卖掉，结果游戏软件一个星期的“租赁价格”就变成了1000日元。

租赁被业界明令禁止

游戏业界人员似乎对“软件租赁”一词非常敏感，认为“软件租赁”会成为一切业界灾难的元凶，会断送整个业界的前途。

美国是很早就将租赁业形成制度化的国家，而且对游戏市场的扩大起到了一定推动作用。但是日本却始终没有将游戏软件引入租赁业。为什么不能像CD和DVD那样随便出租呢？“游戏时间较长，不适合出租。”这也许是一个理由，但美国却实施着游戏软件租赁。“美国和日本的玩家喜好不同，而且市场环境也不同。”但大多数游戏厂商的产品，无论是硬件还是软件，市场定位一直是世界范围的。



其实软件开发商真正拒绝租赁的理由是害怕游戏软件销量的减少。一方面开发商反对软件租赁，一方面市场中却在小范围地进行着租赁行为。当时有些店铺中打出了10分钟20日元的价格，就是说，花费20日元可以在店中玩10分钟游戏。这种行为实质上是软件租赁，但由于可以起到一定的宣传游戏软件的作用，也得到了当时很多开发商的默许。

软件的变迁促进了租赁

根据日本CD租赁商业组合的调查显示（CD商业研究会报告书1995年2月），以CD-ROM作为媒体的软件商（包括游戏软件）中，有49%表示对租赁业务持有关心的态度，但只有11.5%表示支持租赁业务。这说明软件租赁行业虽然很有潜力，但实行起来却存在着很多障碍。不过其中还有40.4%认为如果对租赁业务进行一下改革，则会考虑支持。也就是说，合法地租赁次数，以及著作权使用费用必须进行一定的调整。

当然，“游戏不适合租赁”这种观点依然是主流。确实，对于游戏时间较长的RPG或SLG，通过短时间的出租根本无法使大多数玩家体验到乐趣。不过像一些街机移植游戏和PARTY-GAME，游戏时间相对较短，可以说适合出租。而且街机游戏的本质就是一种游戏出租。

95年SS版的《D之食卓》相信很多玩家都很熟悉。游戏中充满了大量的CG动画，是当时的一种新感觉游戏。但是8800日元的高价，也成了当时人们争论的话题。如果将这款游戏用于租赁，比如，两泊三日的费用是1000日元，相信很多玩家愿意花这个价钱去稍微体验一下。租赁商将租赁费用的一半500日元，交还给游戏开发商。如果有10人租了这款游戏，那么开发商就会得到5000日元，这相当于卖出一款游戏所得到的利润。

根据前面举的例子，可以将出租游戏看做是一种贩卖促进。其实当时日本的音乐界，已经有了10余年的出租音乐CD的历史。虽然在出租CD刚刚起步的时候，音乐公司和租赁公司是非常敌对的关系，但事实证明，租赁确实起到了贩卖促进和扩大市场的效果。

软件租赁走向合法化

游戏软件租赁的合法化一定会使整个游戏市场更加活跃。1995年后期，围绕出租游戏软件已经不是“理想”与“原则”间的争论，而是提到了具体化的日程。这将给整个游戏业界带来很大的影响。首先必须通过实验来看看消费者的反应，从而检验出什么游戏才适合出租，这些都是十分重要的。

1995年7月21日，任天堂推出了主机VB（VIRTUAL BOY）。在美国的租赁店中则迅速展开了出租VB主机和软件的体验服务。决定购买一种具有全新概念的商品，并不是一件容易的事情。如果当时日本采用了与美国一样的租赁体验服务，VB苦战的局面可能会有所改观。

另一方面，如果软件开发商能从二手流通业界抽取一定的“著作权使用费用”，那么二手软件市场也不会遭到那么多反对的声音。但是，现实是不可能的。尽管二手市场的膨胀让新作游戏的销量更加低迷，但对于征收“著作权使用费用”来说，还是没有什么方法来实现。因为这直接关系到大量靠二手软件营生的专门店的利益。

面对诸多与开发商之间的矛盾，如果实行新的制度，各个阵营之间肯定会发生很大的摩擦。无论是实验性质的软件租赁业，还是向二手软件商征收“著作权使用费”，这都不是短时间内可以完善的。如果将软件出租合法化，本属于二手软件商的市场份额就会受到很大冲击。总之，租赁、二手以及开发商这3方之间的“权力之争”迟早会在业界爆发。

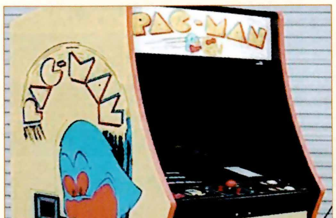


↑图中是日本的TSUTAYA会员制连锁店。

编辑注■日本最大的CD、录影带租赁连锁店TSUTAYA，于2001年3月27日开始贩卖二手游戏软件，并向开发商支付一定数额的著作权使用费。同期，TSUTAYA又推出免费租赁游戏新作体验版的服务。不过，游戏软件的真正出租至今还没有实现。□文/龙马

游戏主机历史年鉴之三

游戏主机的发展史已经进入日新月异的80年代，电玩产业界也迎来了最初的辉煌。那就是超级明星主机FC的出现，是它让全世界玩家真正认识了何为电视游戏，也树立了十分正确的主机和软件的开发方向。



↑1980年，NAMCO推出了街机游戏《小精灵》（PAC-MAN）。如今这款超级名作已经被移植到GBA上，有兴趣的玩家可以找来重温一下当年的感觉。



↑1982年，EMERSON公司推出家用游戏主机Arcadia 2001。COLECO公司推出家用视频游戏机ColecoVision。GCE公司推出第一个基于矢量的便携式家用游戏机Vectrex。



↑1983年7月15日，全球总销售量接近天文数字的FC（Family Computer）正式登场。多数玩家在这个时期开始接触家用电玩，为人父母者在这个时期脸开始变绿。



↑1985年，任天堂在北美地区推出家用电视游戏主机系统——任天堂娱乐系统（NES）。这台看起来与FC外形不同的主机，其实就是美版FC。

秘技天地

上期特别策划栏目中的“暑假十大必玩”，不知道读者们看了没有。笔者对于夏天里的游玩还是感受颇深的，阳光海滩是笔者最向往的地方，写着这篇“秘技天地”时，笔者仿佛听到了大海的召唤，海へ行こう～

□责/龙马



CAPCOM的知名制作人小林裕幸（代表作：《恐龙危机2》、《生化危机4》）领衔制作的动作游戏《战国BASARA》又再次推出了续作，游戏以日本战国时期的英雄人物的固有技和BASARA技展示华丽的喧哗。比起前作来说，BASARA2的系统并没有很大的进化，只是做了小范围的调整，不过可选用的武将和道具却是非常丰富。这回武将的最高等级上限变成了100级，武器也有了等级的差别，游戏在耐玩度方面更好了。虽然本作还有很多不足，甚至华丽的动作和爽快感也比较牵强，但作为一款用来宣泄压力的异色作品还是个不错的选择。

PS2 东京番外地

日版 秘技实用度：★★★★★

●角色的隐藏武器

游戏中的每一个角色都有一个恶搞的隐藏武器。比如优作（YUSAKU）本来是使用三节棍，而隐藏武器竟然是类似三节棍的新干线玩具；使用锤子的大汉ZAIMOKU的隐藏武器是一只冷冻金枪鱼；手持木刀的六本木野兽会的大哥黑泽（KUROSAWA），他的隐藏武器是一把大扇子。其实隐藏武器的出现条件很简单，只要在选角色的时候，将光标移动至某角色上，连续按START13回，就可以使用了。

●使用最终BOSS

本作的BOSS和当年的街机版一样，就是那个有点“变态”的RED EYE。要想使用他也不难，只要在角色选择画面中依次输入右、右、左、左、上、下、上、下、上、下，就OK了。



●超级隐藏模式EXTRA SETTING

游戏中隐藏着一个EXTRA SETTING模式，在这个模式中，玩家可以体验各种隐藏要素。出现方法是：在SYSTEM选项中将光标移动至CREDITS上，然后一直按住方向键的右，过段时间后EXTRA SETTING模式就会追加。以下是这个模式中的各种隐藏要素介绍。

◆**颜デカモ－ド：** 大头模式。

◆**武器デカモ－ド：** 武器变大模式，隐藏武器同样适用。

◆**无敌モ－ド：** 体力不会减少。可以当做练习模式来玩。

◆**タフモ－ド：** 体力变成2倍。

◆**ホ－ムランモ－ド：** 可以将对手打到空中。

◆**グ－ロ－モ－ド：** 此模式中可以将角色变成灰色粘土风格和镜面反射处理的金属风格。首先必须将此模式调成ON，在角色选择画面中，将光标移动至某角色上，如果想变成灰色粘土风格，则要向画面外侧按方向键4次；如果要变成镜面反射处理的金属风格，则要向画面外侧按方向键8次。

●隐藏BOSS的出现方法

游戏中有两个隐藏BOSS——灰色粘土风格和镜面反射处理的金属风格。出现方法如下：

◆**灰色粘土风格：** 在击倒RED EYE时，以PERFECT取胜的次数大于战败的次数（中途可以CONTINUE）。

◆**镜面反射处理的金属风格：** 在击倒RED EYE的过程中，没有败绩，至少有一次是以PERFECT取胜。

●真街机模式的出现

本作中隐藏着一种与当时的街机非常相近的真街机模式，出现方法是：在最开始的画面中先按L2＋R2，再按L1＋R1，出现效果音表示成功。真街机模式与通常模式的不同之处是：取消了游戏选项，追加了与当时街机一样的WARNING表示、著作权表示，和让你投币的INSERT COIN(S)字样。投币按键是SELECT。若想恢复，重复输入秘技即可。

NDS 洛克人ZX

日版 秘技实用度：★★★

●最终BOSS战之前的准备

在最终BOSS战之前，来到有两个电梯的地方。可以按照以下顺序进行战前准备。

1.进入第2座电梯中，一直来到最上面。

2.利用墙壁还可以去更往上的地方，可以得到回复道具和1条命。

3.去4号BOSS的房间里打倒BOSS。

4.这样又可以到刚才电梯的地方。

5.又取得1条命。

6.从4号BOSS的房间右侧的通路出去，再回来。

重复5和6，最终可以使自己的HP全回复，而且得到9条命。

●得到生日蛋糕

如果在NDS中设定了自己的生日。在游戏中的生日那天，去C－1找一个叫**シエリ－**的女孩，与她对话就可以得到生日蛋糕。可以当做回复道具使用。

NDS 黑客计划 觉醒

日版 秘技实用度：★★★★

●游戏中出现的各种密码

0 Change the life
HAT公司电梯的密码：1029
HAT公司内青山的电脑密码：Knight
青山公寓内电脑的密码：Checkmate

1 Young Blood
マ－ズ出版社渡真利的电脑密码：Littlegray
船内作品展示场中**マリア**像绘画中的密码：1985
大叶的房间中笔记本电脑的密码：EMERALD

2 BILLIONAIRE
西村邸学的笔记本电脑密码：Monoceros

3 ENCOUNTER
医疗系统感染病毒的文件：K–01、K–06、K–08
上松的电脑密码：Spaceflight1
进入旧医疗系统时，山冈的电脑密码：ladybirds

4 RETURN MATCH
水岛的电脑密码：CRAYMAN

PS2 异度传说3

日版 秘技实用度：★★★

●中奖号码公布

本作中有购买奖券的情节，以下1至3等奖的号码。

1等：68号　2等：37号　3等：12号

●获得初代异度传说的服装

首先必须有《异度传说2》通关后的存档。在这种情况下开始游戏时，游戏会自动检测到《异度传说2》通关后的存档。这时选择NEW GAME，初代异度传说的服装就会入手。

※注：必须是通关后的存档。

●游戏中泳装的入手方法

◆**水着シオン：** **ペデイア**岛（紫苑家）的宝箱。

◆**水着ジン：** **ラビュリントス**的宝箱。

◆**水着モモ：** 在**ダブリ**－矿山操作四回起重机。

◆**水着ジギ：** 完成迷你游戏Gemix的特级难度。

◆**水着KOS-MOS：** 在艾鲁扎号（**エルザ**）B1停机坪与**セオドア**对话。

◆**水着ケイオス：** 古代遗迹地下迷宫内的宝箱。

◆**水着Jr.：** **ミルチアワ－ルドマップ**的宝箱。

◆**アレンの水着：** 完成游戏后的特别奖励。

●隐藏BOSSオメガ・イド

游戏的第8章，在隔离格纳库击倒BOSS**シトリン**会掉落特殊兵器——开发区的键。用U.M.N.回到位于综合先进技术实验场的特殊兵器开发区，开门进入后就可以见到隐藏BOSS（是机甲战）。先打HP为7万的**オメガ・ウ－ニウユルツタ－ス**，击倒后BOSS变身为HP999999的**オメガ・イド**。

PS2 捉猴啦 百万猴军

日版 秘技实用度：★★★★

●隐藏角色的密码

在游戏中的**パスワ－ド**选项中，输入密码，会出现隐藏角色。

隐藏角色名	密码
ハルカ	ショダイチャンプ
ブラックヒロキ	アンコクノセンシ
レジェンド	デンセツノタツジン
ピポトロン	ハグレサンセンシ
ボルケ－ノ	ウワサノアカイサル
ヒロキ	エイエンノライバル

●隐藏服装的密码

隐藏服装名	密码
コロコログッズ	セットコロドラゴン
カケルサル	ルケカルサ

●其他密码

输入**エイエンノライバル**，会出现隐藏的**ヒロキ**的故事模式和**コロシアム**模式。

GBA 中央大陆传说2

日版 秘技实用度：★★★

●隐藏的ゾイド

在通关之后的标题画面中，依次输入L、L、R、R、上、下、上、下、左、左、R、R、右、右、左、上、START，隐藏**ゾイド**的**ディアブロタイガ－**和**サイクロップス**の**Ziデ－タ**就可以入手。如果输入R、R、L、L、下、上、下、上、右、右、L、L、左、左、右、下，隐藏**ゾイド**的**ギルベイダ－**和**キングゴジュラス**就可以入手。

NDS 火影忍者RPG3

日版 秘技实用度：★★★★

●所有角色加入的条件

角色	条件
ナルト	开始就可以使用。
サスケ	收集一种**ふるさと**手形。
サクラ	开始就可以使用。
シカマル	随着故事进行就可以使用。
チョウジ	随着故事进行就可以使用。
いの	随着故事进行就可以使用。
キバ	随着故事进行就可以使用。
シノ	随着故事进行就可以使用。
ヒナタ	随着故事进行就可以使用。
ネジ	随着故事进行就可以使用。
リ－	随着故事进行就可以使用。
テンテン	随着故事进行就可以使用。
我爱罗	用上忍评价通过“口寄**せシ－ト**”或“**しゅかくの**力”。
テマリ	通过“口寄**せシ－ト**”或者“**あんき　たい　かぜつかい**”。
カンクロウ	通过“口寄**せシ－ト**”或者“**おれはこいつとやる**”。
カカシ	打通后去**カカシ**的家，选择**カカシ**。
ガイ	打通后去**カカシ**的家，选择**ガイ**，但就不能选择**カカシ**了。
自来也	不论胜负，进行10回对战。
纲手	不论胜负，进行20回对战。
大蛇丸	口寄**せシ－ト**
三代目	口寄**せシ－ト**
イルカ	口寄**せシ－ト**
暗部	打通游戏后就可以加入。
究极九尾**ナルト**	得到100P**ワイファイポイント**。
咒印**サスケ**状态2	收集30种**ふるさと**手形。
イタチ	最后用上忍评价打败**いちぞく**。
鬼鲛	用上忍评价通过“晓**からのししゃ**”。
再不斩	在“SP**サバイバル组み手で**”中，取得100连胜。
白	收集10种**ふるさと**手形。
砂の三兄弟	打通后继续进行游戏，随着故事进行就可以使用。

●游戏中的各种秘密

◆与在“演习场”的男上忍对话，道具使用说明后会得到“起爆札”和“**まきびし**”各5个。

◆与在“忍者学校”屋上的老人对话，就可以看到“火影岩”。

◆与在“映画馆”吧台边的女性对话，可以直接看ENDING。

◆在**ナルト**的家中调查“打倒**サスケ**”的海报，可以看到**ナルト**的修行选单。

◆调查“山中花の商品”，可以知道商品的名字。

日文地狱

COMING BACK TO J-HELL

明月几时より有るや？

三伏天到了，台风来了。虽然强烈的台风吹不到北京这里，但是阴雨连绵的日子使每个人都觉得这个夏天太不正常了。不过现在立秋已过，我们也应该好好地享受北京一年来最美的季节了。什么？最近要闹秋老虎？这个么……请问超市装饮料的冰柜修好了没……？



三问■明月几时より有るや？

酒を把つて青天に问う
不知ず天上の宫阙
今夕是れ何の年ぞ
我れ风に乘つて去かんと欲す
又恐れる琼楼玉宇
高き处は寒に胜えざらんことを
起ちて舞い清き影と弄る
何ぞ似ばん人间に在るに
朱阁に转じ 绮户に低れ
无眠を照らす
应に恨有るべからざるに
何事ぞ长えに别时に向いて圆なり
人には悲欢离合あり
月には阴晴圆欠あり
此事古より全う难し
但だ愿わくは人长久に
千里婵娟を共にせんことを

著子■三问兄今天好雅兴，居然还在这里吟《水调歌头》！

三问■我中华文化博大精深，日本文化自古受其驯染，历代诗词大家的作品当然也受到人们的喜爱了。日本人将中国的诗词统称为“汉诗”，有文化修养的人都喜欢没事吟上两句，怎么样，想学吗？

著子■不必了，我们能看懂中文的就够了……



风林■干什么呢干什么呢？最近我有事一直在忙，也没时间来看看这里的情况，怎么样，教学进度究竟如何？你们谁来汇报一下。

三问■最近我们讲的内容是数字。上一次刚刚讲了数目字的基本形态，这回应该是……

著子■应该是衍生的数字使用方法。猴子，起来，马上就要上课了！

猴子■上次一个“いちにさんし”就整得我脑袋好大了，这回又是什么？

三问■注意你的学习态度！今天我们讲的是，“时间”的问题！

猴子■时间？时间的话很容易啊，费这事干嘛啊！

三问■是吗？那好，你说说，日语中的“一日”，是怎么说的呢？

猴子■一是“いち”，日是“にち”，一日不就是“いちにち”吗？



三问■……

著子■……

风林■……

猴子■你们这是怎么了？我又说错了什么嘛！

三问■你说对了。

猴子■（松了口气）那你们这是什么意思，吓我一跳！

著子■虽然你说得没错，但是从整体意义上来说你只对了一半。日语中的“一日”有两种读音，“ついたち”表示一个月的头一天（与汉语的“一日”是一样的），而“いちにち”是“一天的时间”的意思。总的来说，“ついたち”是时间点，“いちにち”是时间段。わかつたか？

猴子■はい……那么，是不是所有的日期都这么麻烦啊？

著子■如果是这样的话就把人累死了。在一个月30来天里，只有“一日”是这样的，算是个例外。其余的日期的读音如下面所示：

二日	ふつか	七日	なのか
三日	みつか	八日	ようか
四日	よつか	九日	ここのか
五日	いつか	十日	とおか
六日	むいか		

三问■一日至十日用的是训读，十一日以后大致上都用音读：

十一日	じゅういちにち
十二日	じゅうににち
十三日	じゅうさんにち
十四日	じゅうよつか
十五日	じゅうごにち
十六日	じゅうろくにち
十七日	じゅうしちにち
十八日	じゅうはちにち
十九日	じゅうきゅうにち
二十日	はつか
二十一日	にじゅういちにち
二十二日	にじゅうににち
二十三日	にじゅうさんにち
二十四日	にじゅうよんにち/(にじゅうよつか)
二十五日	にじゅうごにち
二十六日	にじゅうろくにち
二十七日	にじゅうななにち
二十八日	にじゅうはちにち
二十九日	にじゅうきゅうにち
三十日	さんじゅうにち/みそか
三十一日	さんじゅういちにち

三问■一般日语中说时间段的时候，习惯在几日几日后面加上“间”。如“三日间”（みつかかん）这样。不过你只说“三日”，别人也是听得懂的。

猴子■三日……我想起来了。日语里有个“三日月”，是什么意思？不是三个太阳三个月亮吧？

著子■当然不是了。“三日月”指的是农历初三晚上的月亮。那时候刚刚有月牙儿出现，所以“三日月”也就是“新月”的意思。另外需要注意的是何日（なんにち）和“何人”、“何曜日”一样，问的是具体的数字，也就是第几天的意思。

风林■那么月份呢？日语中关于月份的读法，是不是比较复杂呢？

三问■不是很复杂。在日语里，“几月份”倒是不很难说，因为日本的“○月”和中国的“○月”是一样的，“○ヵ月”才表示“○个月”。

一月 いちがつ	一个月 一ヵ月 いつかげつ
二月 にがつ	两个月 二ヵ月 にかげつ
三月 さんがつ	三个月 三ヵ月 さんかげつ
四月 よんがつ	四个月 四ヵ月 よんかげつ
五月 ごがつ	五个月 五ヵ月 ごかげつ
六月 ろくがつ	六个月 六ヵ月 ろつかげつ
七月 しちがつ	七个月 七ヵ月 ななかげつ
八月 はちがつ	八个月 八ヵ月 はつかげつ
九月 くがつ	九个月九ヵ月 きゅうかげつ
十月 じゅうがつ	十ヵ月 じつかげつ
十一月 じゅういちがつ	十一ヵ月 じゅういつかげつ
十二月 じゅうにがつ	十二ヵ月 じゅうにかげつ
何月	なんがつ几月
何ヵ月 なんかげつ	几个月

著子■除了月份之外，四季的读音也是有音训之分的：

音读	训读
春はる	春季しゅんき
夏なつ	夏季かき
秋あき	秋季しゅうき
冬ふゆ	冬季とうき

三问■日本的时、分、秒等概念与我们的一样。只要注意读音就可以了。

×时/点钟(时间点)	×时 ×じ
×个小时(时间段)	×时间 ×じかん
×分（时间点）	×分 ×ふん
×分钟(时间段)	×分间 ×ふんかん
×秒(时间点)	×秒 ×びょう
×秒钟(时间段)	×秒间 ×びょうかん
年	年 ねん
世纪	世纪 せいき

著子■就是和以前的千、百等数字词一样，注意有的词会发生音变就可以了。如：

三分 さんぶん	三秒さんびょう
四分 よぶん	四秒 よびょう
六分 ろつぷん	八分 はつぷん
六秒 ろつびょう	八秒 はつびょう

风林■这些特例也不是很难记。

三问■至于年、月、周、日一级的词汇，日语基本上和中文一样了。

中文	日文	读音
前年	前年	ぜんねん
去年	去年	きょねん
今年	今年	ことし
明年	来年	らいねん
后年	再来年	さらいねん
上上个月	先々月	せんせんげつ
上个月	先月	せんげつ
这个月	今月	こんげつ
下个月	来月	らいげつ
下下个月	再来月	さらいげつ
上上周	先々周	せんせんしゅう
上周	先周	せんしゅう
本周	今周	こんしゅう
下周	来周	らいしゅう
下下周	再来周	さらいしゅう
前天	昨日	おととい
昨天	昨日	きのう
今天	今日	きょう
明天	明日	あした/みょうにち
后天	明後日	あさって

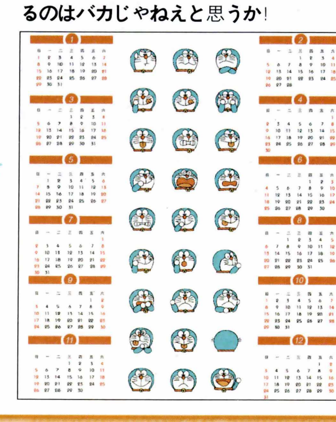
著子■除了这些，一些平常表示大致时间的词，日本人基本上习惯用训读，也有音读。

早上	朝	あさ
上午	午前	ごぜん
中午	昼	ひる
下午	午後	ごご
傍晚	夕方	ゆうがた
晚上	夜	よる
白天	昼	ひる
周末	周末	しゅうまつ
月末	月末	げつまつ
年末	年末	ねんまつ

风林■学了这么多关于时间的知识，我也越发觉得时间的宝贵了。猴子，你说呢？

猴子■すやすや……（熟睡中）

三问■（怒）なんだこりゃぁ！昼寝るのはバカじゃねえと思うか！



回收往日辉煌！百万殿堂

纪念百万游戏的诞生瞬间VOL.15

这次的两部作品销量都是125万，而且是大家比较熟悉的作品，尤其是其中的《龙珠 神龙之谜》更是龙珠漫画的第一部游戏作品；另一部作品则是我国玩家非常熟悉的《鬼太郎 妖怪大魔境》。

□文/雪飞



风靡世界漫画作 游戏市场显神威

这次的两款作品都出自BANDAI之手，虽然两款作品的难度都不算低，但销量却同为125万，看来1986年也是BANDAI茁壮成长的一年。



↑地图上目前没有敌人出现，但却危机四伏。

说到鸟山明大师，玩家首先会想到的作品就是龙珠。而在近年，龙珠系列的作品更是大放异彩，几乎每部作品一上市，就被玩家抢购一空。而且最重要的是，现在的龙珠作品不单是在亚洲受到玩家好评，在美国也很有市场，更说明只要精品便可以突破国的界限，甚至是语言的界限。现在的龙珠代表的已经不仅仅是一部游戏，而是一个时代。而这次介绍的本作，正是这一传奇系列的开山之作，同时这款作品也是陪伴着一代人成长的作品。

熟悉人物齐登场

龙珠中的主人公孙悟空与我国四大名著中西游记的主人公名字完全相同，从小就是看着大闹天宫长大的一代人一接触到龙珠漫画时，立刻将两人进行比较，因此这部漫画在我国也很有人气，进而使这款游戏也得到我国玩家的支持。在漫画中最初出现的人物确实也都是我



国玩家熟悉的神话人物，比如说小八戒、牛魔王等等，不过讲述的故事却让我们大吃一惊，并被其深深吸引。本款游戏为玩家讲述了龙珠的前一部分故事，玩家可以操纵童年时代的孙悟空进行游戏。在游戏的最初，玩家就可以见



↑玩家必须先进入第一个神殿，才能继续前进。

到惹人喜爱的龟仙人和布尔玛，熟悉漫画的玩家更是可以立刻产生一种亲切感。

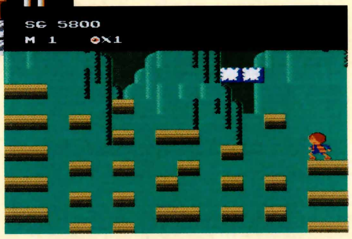
造型可爱悟空无敌

虽然当年的机能与现在的机能完全不能比较，但厂商却利用简单的机能，为玩家展示出了可爱的主人公，而且人物的造型与漫画中并没有什么差别。虽然布尔玛看起来相当怪异，但是少年孙悟空却可爱异常，在游戏中的动作也非常流畅，虽然游戏中的怪物造型相对简单，但却突出了重点，让玩家感受到自己确实是与众不同。

奇怪迷宫BOSS战

本作的地形并不复杂，游戏中玩家只需要消灭到地图上的杂兵便能进入房间，必须在这些房间里挑战一些BOSS，胜利后才能继续前进。

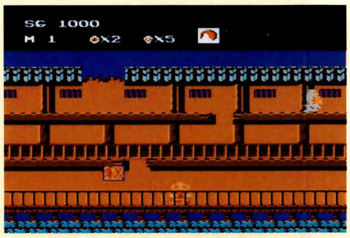
在前进的道路上有很多地方是不能通行的死路，玩家必须从周围绕道前进，而地图上的敌人却非常狡猾，经常会突然接近玩家消耗玩家的体力。不过好在本作并不像其他动作冒险游戏一样，而是更像现在的动作角色扮演游戏，在遭受到一定数量的攻击后，孙悟空的冒险才会失败，所以游戏的难度大幅下降，就算是初次接触这一类型的玩家也能在稍微锻炼之后迅速上手。玩家在游戏中必须在寻找前进道路的同时，注意周围敌人的动向，更要灵活利用得到的物品才能顺利通关。面对各种个性的BOSS时，玩家则要全力与敌人单挑才能取得胜利。为了使玩家可以相对轻松地完成整个游戏，玩家每通过一小段区域游戏会自动储存，万一不小心被敌人打倒，可以



读取之前不久的记录重新挑战。

不变主题英雄救美

在漫画的前几卷，悟空就像是布尔玛的小弟弟一样，因此在本款作品中让悟空来搭救被怪物抓走的布尔玛。不过这个美女却是个脾气暴躁的女人，每过了一小关后，她都会出现并且责骂悟空几句，完全不考虑玩家的辛苦……





鬼太郎人鬼心不鬼 妖幻世界奇妙旅

本作的最大特点就是难，玩家要在高速奔跑的同时面对无数敌人的各种攻击，而玩家的每次挑战却只有三次机会，稍微不小心便会导致GAME OVER。而正是这种难度，使无数玩家不断挑战自我，完全沉浸在挑战的快乐中。在击倒



敌人之后，玩家还可以得到一些道具，其中甚至还有一些是非常强力的武器，利用好这些武器更是过关的关键。在敌人的疯狂进攻中，玩家要一边上下跳动一边发射子弹将敌人消灭，如果不是精于动作冒险游戏的玩家，只要玩上一小会儿便会觉得筋疲力竭，因此本作绝对可以算得上是冒险游戏的高难度作品。

冒险地图多变化

本作中的冒险地图并非单一不变，玩家在游戏的最初要进入一个神殿，但里面





的场景每次都不一样，这样一来如果第一次挑战失败后，玩家再进入游戏进入的很可能是另外一个全新的地图。

虽然这样的设定为游戏增加了难度，但是却为整个游戏增添了乐趣和多变性，仅仅是依靠记地图记敌人出现位置，那样并算不上挑战，不过是简单的“熟练工种”。而地图多变却是真正考验玩家的反应能力，只有在不断锻炼后玩家才能达到高手的境界。另外在每一张大地图上还隐藏着一些小地图，玩家进入其中后还能挑战一些新的敌人。

诡异世界奇遇无数

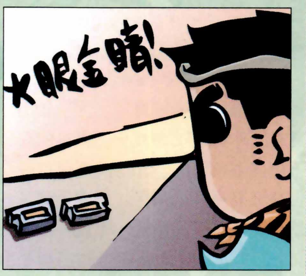
本作为玩家带来的是一个奇幻的世界，游戏中的敌人更是五花八门，其中大部分都是日本传说中的特色妖怪。一进入游戏玩家便可以感受到这个世界的诡异，再加上奇妙的音乐，更让玩家身



陷其中并且乐在其中。这款作品虽然是20年前BANDAI的作品，但却增添了玩家对厂商的信任感，可能这也是BANDAI能成为业界长青树的原因之一。现在BANDAI的作品却很少也有像鬼太郎那样以难度征服玩家的作品，再次接触到20年前的本作，更让人感叹时代的变化……

科普园地

火眼金睛辨假货，教你怎样鉴别盗版SuperCard



北斗按：自GBA时代以来，烧录卡就成了许多玩家廉价享受任氏掌机游戏的一大法宝，同样的，作为GBA后辈登场的NDS也同样无法逃过烧录卡的“魔爪”。尽管我们都知道通过烧录卡玩ROM的方法本质上和玩D版没有任何差别，但考虑到国内的经济水平和玩家们有限的承受能力，所以有时候也可以说是不得已而为之。SuperCard可以说是目前NDS上主流的烧录卡了，从SC-SD、SC-CF到最近的SC MINI等等产品，由于其较高的性价比而获得了我国NDS烧录玩家们的喜爱。最近一段时间内，市面上出现了不少的盗版SuperCard产品，许多不知情的玩家因为购买了盗版出现了许多问题，例如存档破损、死机等等现像层出不穷。由于盗版SuperCard成本低、价格也低，不少商家为了能多赚钱就将盗版当正版卖，其中有的是比正版便宜不少，甚至也有怕价格压得太低会引起玩家怀疑索性卖的和正版的价格一样，这段时间里有不少玩家都上了当。不慎买到盗版卡的玩家不但会遇到记录丢失、死机等严重后果，而且也无法享受SuperCard官方免费保修一年及升级的承诺，损失可以说是相当之大。之前本刊虽然有在热线中提及过此事，不过限于栏目特性问题，无法详细介绍，为了帮助有意购买SuperCard的玩家鉴别盗版货，保护大家的权益，北斗特意联系了SuperCard官方技术部负责人员制作了本期的科普，希望能对大家有所帮助。

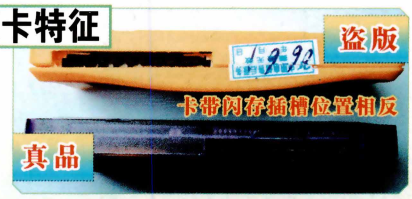




↑正版SUPERCARD卡是半透明的结构。

第1版 SUPERCARD MINI SD盗版卡特征

★做工粗糙，包装与真品包装一样。
★卡带为黄色（不排除日后用其他颜色）。
★不能使用SUPERCARD官方网的转换软件。
★光盘里面不是SC的转换软件！
★不支持mini sd直接插入（不加马甲套）。



一这是最容易辨认的一种盗版SUPERCARD MINI SD，由于其外表是黄色，与正版相比差别明显，是非常容易鉴别的。







第2版 SuperCard SD盗版卡特征

★卡带上贴纸颜色浅，图案模糊。
★PCB板颜色为黑色。
★运行NDS游戏不稳定。



第3版 SuperCard SD盗版卡特征

★卡带上贴纸颜色浅，图案模糊。
★模具正面略有差异，正面没有圈而真品是有圈的。
★运行NDS游戏不稳定。



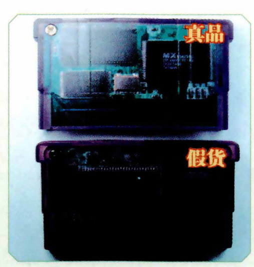


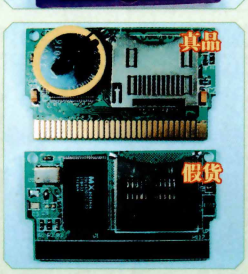
包装、外壳颜色与真品一样（仔细对比还是有区别的，特别是在清晰度上），所以玩家在购买的时候需多留意卡带上的贴纸以及电路板颜色，最直接区别还是贴纸清晰程度不同。

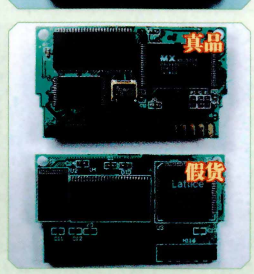
第4版 SC MINI盗版卡特征

★卡带正面缺少充电电池，贴纸模糊。
★反面缺少晶振。
★正面电路板省去2颗电容以及部分电阻。
★MINI SD卡座粗糙拔插十分费力。
★卡带模具材质色彩浑浊。



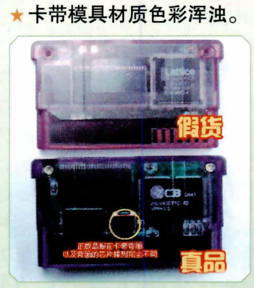






第5版 SC MINI SD盗版(加了电池的版本)特征

★MINI SD是从正面插入（真品为反面插入）。
★这次的版本增加了电池。
★卡带正面贴纸模糊。
★反面缺少晶振，电路板排列完全不同。
★正面电路板省去2颗电容以及部分电阻。
（游戏稳定性于电压稳定隐患）
★MINI SD卡座粗糙拔插十分费力。
★卡带模具材质色彩浑浊。





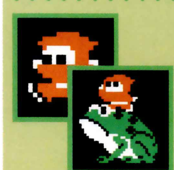
以上是目前市面上比较常见的几种盗版SuperCard版本的详细鉴别方法，为了方便大家能够更直观地进行对比和掌握，这次的文章排版方面北斗采取了以正版盗版图片对比为主、配合文字说明为辅的方式。正如文章一开始所说的，玩烧录毕竟只是一种迫不得已而采取的手段，并非我们所提倡的；不过，北斗希望，至少能在我们力所能及的范围之内，能够多多帮助大家减少不必要的利益损失，如果这个愿望能够达到，那么科普园地栏目的目的也就算是实现了一部分了。

经典角色

其实不仅在影视或游戏中有各种角色，如果说人生如戏的话，那么我们的一生中也都是在扮演不同的角色。有人演得好，则成了万众瞩目的经典；有人演技拙，就可能招致遗臭万年的恶名。当然自身所处的环境决定了自身角色的影响力。至于我们普通人，除非你觉得自己与众不同，笔者建议认真的做好自己就可以了。 □文/龙马

忍者君&加加丸君 | 身怀绝技的忍者兄弟！投掷手里剑的达人！

Profile Data　原名：忍者くん&じゃじゃ丸くん



忍者君是加加丸君的哥哥。虽然职业是黑暗中行动的忍者，但却穿着红色的衣服，以黑子、怪物和蜥蜴为敌。加加丸君的人气比哥哥要高，堪称忍者角色的经典始祖。

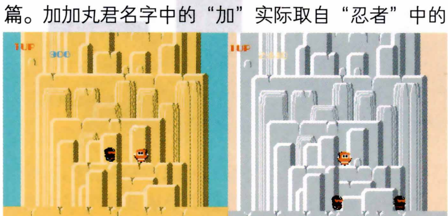


↑早期FC游戏中少见的过场画面，一看就知道是忍者游戏。

日语词典中对忍者的解释是指：能够使用隐身法潜入敌方，进行谍报、谋略等活动的人。在我们的印象里，忍者总是透着一种非常诡异而神秘的感觉。他们经常出现于漆黑的夜晚，身着黑色的装束，在面罩的遮盖下只露出一对锐利的眼睛。他们一般手持锋利的短刀，也会使用各种千奇百怪的暗器。甚至利用独特的道具来发动“忍术”，其效果大多令人瞠目结舌。游戏中的忍者大多也是英雄的角色，身材高大、敏捷矫健是必不可少的。但是在80年代中期由JALECO公司开发的《忍者君 魔城的冒险》(1985年)这款游戏中，主人公的忍者君竟然是一个两头身的Q版造型。不过这款比较独特的忍者题材游戏却赢得了巨大的人气。当时在人们的心理对可爱的追求远远胜过美丽，如果忍者君是一个8头身的角色，相信很快就会被玩家淡忘。

游戏中的忍者君基本上忠实了忍者这个设定，通过跳跃和投掷手里剑来突击前进。虽然是忍者游戏，但没有什么夸张的忍术，相反手里剑倒是主要武器。而且经常可以从敌人后面发动偷袭，其实这本身就是忍者的作战方法。玩家可以看到忍者君可爱一面的同时，也会领略到他的坚韧与执着。

由于《忍者君》的成功，续篇《忍者加加丸君》也很快就展开制作，并于同年的1985年上市。主人公是忍者君的弟弟加加丸君。结果加加丸君大获成功，成了JALECO公司新的招牌角色，并且推出了数款续篇。加加丸君名字中的“加”实际取自“忍者”中的

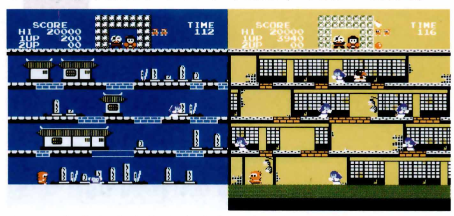

↑这就是大家非常熟悉的《忍者君》系列游戏画面。



↑2006年加加丸君的NDS版最新作即将登场。

“者”。因为加加丸君的日文原名是“じゃじゃ丸くん”，而忍者“者”字的日文是“じゃ”，所以这也成了加加丸君名字由来的一种说法。

从身材形象来看，加加丸君与哥哥忍者君一样，是两头身的Q版，身着红色的忍者装。虽然感觉上与忍者君没有差别，但是加加丸君的各种绝技和华丽忍术，却是哥哥所望尘莫及的，这也是他赢得较高人气的原因。比如游戏中的透明隐身法、高速移动、召唤巨大青蛙等能力，在当时的玩家中可谓人气沸腾。


↑加加丸君出演的游戏更具有日式风格，忍术也极具魅力。

成了FC的偶像之后，加加丸君的游戏之道越走越宽。在FC版的《忍者加加丸银河大作战》中，加加丸更是冲到了宇宙惑星中去解救公主，演出了一场东洋风格的星球大战。时间到了1997年，加加丸君在PS中登场，虽然变成了3D，但两头身的可爱形象和他的人气一样，仍然没有改变。最近，JALECO公司宣布为了纪念加加丸君诞生20周年，准备于今年推出NDS版《忍者加加丸君》的最新作，让我们大家拭目以待吧。

忍者君的代表游戏■《忍者君 魔城的冒险》（1985年/FC）、《忍者君 阿修罗之章》（1988年/FC）、《超级忍者君》（1994年/SFC）等。

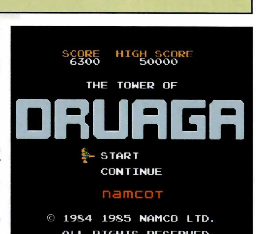
加加丸君的代表游戏■《忍者加加丸君》（1985年/FC）、《加加丸的大冒险》（1986年/FC）、《忍者加加丸君 鬼斩忍法帖》（1997年/PS）等。

吉尔&卡依 | 为了爱人拿起宝剑！勇闯多鲁亚加之塔！

Profile Data　原名：ギル&カイ



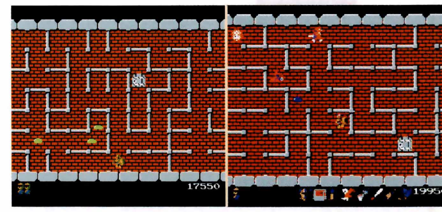
吉尔是一名黄金骑士，为了打倒恶魔多鲁亚加，救出被绑架的卡依，毅然挑战60层的多鲁亚加之塔。卡依是受了女神依西达的灵魂，为了取回宝物而潜入塔中。



↑非常普通的主选画面，只有进入其中才能体验到其中的高难度。

在射击游戏STG与动作游戏ACT占主流的FC黎明期，将“RPG”作为游戏类型的新名词，带入FC平台的就是这款由NAMCO推出的叫做《多鲁亚加之塔》的孤高名作。作为第一款诞生于日本的RPG，游戏细致的舞台设计、剑与魔法的幻想题材，都证明了日本人制作RPG游戏的天赋。塔是游戏的主要场景，并且每一层都隐藏着宝箱，但能顺利得到宝物，可不是一件容易的事。由于游戏中几乎没有给出明确的提示，所以在探宝时只能凭借玩家的经验和耐性。虽然是一种相当辛苦的“根性”较量，但是当年仍有无数的玩家乐此不疲。

说到游戏的主人公吉尔，其实是一名王子，又是一名从神灵那里得到黄金铠甲的勇者。也许玩家们并不知道，“吉尔”只是主人公的爱称，而“吉尔卡麦斯”才是主人公的正式名字。看起来身穿盔甲一脸倔


↑因为游戏的高难度，要想打出右边那幅画面几乎不可能。

强的他，其实是个不屈不挠的顽强好青年。为了救出恋人卡依，将生死置之度外勇闯FC游戏史上最难的恶魔之塔。其实就算不停向塔顶前进，60层的高度也绝对是件辛苦的事。但是还有更坏的消息，好容易到了顶层的附近，竟会遭到突然落下的命运。不过，跟这个相比，下面要说的足以使大部分玩家当时扔掉手柄。如果有些情节处理不当（当时没有任何提示），


↑图为本作的周边。记住：只有经典角色才会有周边玩具。

即使千辛万苦终于来到塔顶，也必须接受恋人已被恶魔杀害的结局。不知道NAMCO这种安排是何用意，当年很多玩家都被这种高难度的设定摧残得近乎疯狂。

所以，从某种意义上可以说吉尔是游戏角色中异常顽强的一个。也许是难度太高的原因，FC版中竟然隐藏着可以选关的秘技。不过在玩家中也传出了“使用秘技通关毫无意义”的声音。但是，这条选关秘技，对于不太清楚游戏内容就购买了本作的LU们来说，就好比“地狱中的菩萨”，简直是帮了大忙。

继初代本作之后，NAMCO在街机、家用机上，又推出了3款系列作品，多鲁亚加之塔的传说也因此得以完结。这3款作品分别是：以卡依为主角的《卡依的冒险》；以吉尔和卡依双双走下恶魔塔为主题的《依西达的复活》；以及两人去天界献上“蓝色水晶棒”的《蓝色水晶棒》。制作人远藤雅伸曾表示，在当初开发街机版《多鲁亚加之塔》时，就构想了这个宏大的故事。


↑这是吉尔和卡依在《NAMCO×CAPCOM》中的新造型。

代表游戏■《多鲁亚加之塔》（1985年/FC）、《依西达的复活》（1986年/AC）、《卡依的冒险》（1988年/FC）、《NAMCO×CAPCOM》（2005年/PS2）等。

史无前例的海量写真！

带你走近体验声优的无限魅力！



超值定价：19.80元

148页全彩16开铜版写真集

精美双面声优巨幅海报

精选声优歌曲CD＋中日文对照歌词本

2006年9月初 全国期待上市！现接受邮购！

邮购请注明“动新声优写真志”邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

怀旧长廊

赤手空拳缔造MD横向清版动作游戏神话！狂暴街头战斗陪伴一群热血少年们度童年！

“喂啊撒啪！”

如果不是80年代初之前出生的朋友，又不是通过模拟器来怀旧的玩家，恐怕很难理解开篇引号里的四个没什么具体意思的字表达了什么意思。其实，这是上个世纪90年代前半时期流行于SEGA公司的第五代家用游戏机MEGA DRIVE上面的一款著名横向清版游戏里面男一号主人公AXEL的招牌绝技“Grand Uppercut”（说白了就是前前+B）的中文谐音……而这款游戏，就是这次为大家介绍的《BARE KNUCKLE》系列。

说到这款游戏的名字，可能争议比较大。日版的原名《BARE KNUCKLE》意译过来应该叫做《赤手空拳》比较的合理。但是，就如同大家所知道的，在国内



很少有人这么称呼这个系列。导致这个结果的原因是多方面的，其中之一就是因为此系列游戏日版与美欧版主标题本身就不统一。日版就是前面提到的《ベア-ナックル（BARE KNUCKLE）》，而美欧两种版本的系列主标题都是《STREETS OF RAGE》。如果按照美欧版本的名字来直译的话就是《狂暴街道》，但似乎更加的不靠谱了，连听都没听说过。在记忆里国内叫得比较开的译名有两种，一个是《怒之铁拳》，另一个就是《格斗N人组》。

第一种译名，也就是《怒之铁拳》应该和系列游戏的第一作有很大关系。游戏的首部作品，**ベア-ナックル**的副标题为《怒りの铁拳》，这么看《怒之铁拳》的由来显而易见。但是到了系列第二部作品副标题已经改为《死斗への镇魂歌》，仍然这么称呼，似乎有些不妥……第二种译名，就是《格斗N人组》这种叫法，可以说是通俗易懂到了极致，对于游戏的内容做了简单明了的叙述，可以说脍炙人口。但是本文本着忠实于游戏原著的精神，以下内容全部采用《赤手空拳》这个译名来进行全文统一。

向键前来进行跑动的角色。

丰富了主人公们是不够的，《赤手空拳2》关卡达到8关，抛开3代多结局导致的总关卡数上升以外，2代在关卡长度及数量方面在整个系列中登峰造极。敌人的种类也极大丰富，特别是每一关的BOSS造型各异，令人印象深刻到过目不忘。如果说《赤手空拳1》是完全模仿《快打旋风》的缩水版的话，

短短一年之后的《赤手空拳2》则做出了自己的特色，在某些方面应该说超越了《快打旋风》1、2代。对比《快打旋风》1代与2代的微小差别，《赤手空拳》的1代和2代简直就是两个游戏。虽然有《快打旋风》1代本身起点就很高的因素在里面，不过就进化游戏的方面来看，《赤手空拳2》已经完全超越了家用机版本的《快打旋风》1、2代。

游戏秘技



■OPTIONS项目追加

在选择模式的画面中按住2P手柄的A、B键的状态下选择OPTIONS；

之后在OPTIONS里游戏难度中追加了VERY EASY和MANIA两种新难度，同时原本只能选择1-5的PLAYERS数现在可以选择1-9，同时还可以进行版面选择。

■显示KO数

在游戏中按暂停，暂停之后按手柄A键的话则可以在角色生命槽上面显示击倒敌人的详细数量。

■使用相同角色

在标题画面时按住1P手柄的方向键右和B，以及2P手柄的方向键左和A的状态下用2P手柄的C键进入游戏，则可以在攻关时使用相同的角色。

■显示结局画面

在标题画面时按住1P和2P手柄的A和C的状态下，同时按1P和2P手柄的START键，则可以直接显示通关后的结局画面。

《赤手空拳 怒之铁拳》
《ベア-ナックル 怒りの铁拳》

游戏的第一作面世于1991年，当时的日式游戏中，横向的动作清版正是方兴未艾。《圆桌骑士》和《快打旋风》都是这个时代的同类型极品街机游戏。作为当时家用机双雄之一的SEGA怎么可能放过这块肥肉？于是在1991年《赤手空拳》第一作诞生，副标题为《怒之铁拳》。

客观的说这部作品在日本内部并未产生什么大的轰动，因为对比几乎一个模子刻出来的同类街机游戏《快打旋风》简直不堪入目。人物比例要小上好几圈，动作远没有后者生动，同时流程短、敌人单一。但是这部制作并非十分出色的家用机游戏也并非一无是处，在欧美和当时的中国填补了市场空白，“格斗N人组”的传奇从这里开始。

游戏秘技



■关卡选择和命数上升

在标题画面中同时按住2P手柄的A+B+C+右，同时按START键选择OPTIONS；

这样在OPTIONS项目中会追加PLAYERS与ROUND NO.的项目供玩家们选择。

■Continue数0的情况下续关

Continue数0的情况下，在临近GAME OVER之前连打C键就可以进行续关。

■Bonus追加

2人同时游戏时，在击倒总BOSS之前其中一位玩家血量所剩无几Continue数0，在这个状态下击倒总BOSS之后另外一位玩家马上将这名玩家所控制的角色击倒便可获得大量Bonus。

《赤手空拳 II 献给死斗的镇魂歌》
《ベア-ナックルII 死斗への镇魂歌》

游戏的第二作面世于1992年，距离游戏初代仅仅一年时间。相比较单纯模仿《快打旋风》的一代来说，本作做出了长足的进步。其中最重要的一点就是大量丰富了敌人的种类与多样性，同时大大充实了玩家控制角色的动作种类，在击打时的感觉上也比一代进步了许多。如果说游戏一代三名主人公除了外形以外几乎没什么不同点的话，本作可供操作的四名角色绝对称得上是各有所长，风格迥异。AXEL和BLAZE上代就有登场，在本作中两人经过重新制作，面貌一新地重新登场，其中AXEL的招牌绝技“Grand Uppercut”绝对是四人突进技中的顶级水平。

而壮汉MAX和滚轴少年SAMMY（欧美版为SKATE）则更别具特色。MAX抓住敌人之后的各种擒拿背投技有系列作品中的最强攻击力，同时Thunder tackle（前+A）是可以秒杀会防御的敌人的，这个角色绝对属于游戏在2代时的一大突破，正是有他的存在才使得《赤手空拳》系列角色类型逐渐多样化。虽然很成功，但不知为何到了3代此人销声匿迹……残念。SAMMY是一代中ADAM的弟弟，在拥有2代四名角色中最快的速度与最强跳跃力的同时，也是2代中唯一能够通过连续两次方

《赤手空拳 III》

1994年，这时的横向的动作清版游戏已经达到了巅峰时期，《吞食天地2赤壁之战》以及《恐龙新世纪》等等都是这个时期被咱们广大国内玩家熟悉到不能再熟悉的街机极品。而《赤手空拳》系列也在支持了全新的六键手柄之后再度上演。从画面和系统多样性来说，达到了前所未有的高度。

首先就是全新人物以及多名隐藏角色，正经的全新人物有两名：一名是在最初的四人名单之内的ZAN。而另外一名就是游戏中某个BOSS手下的袋鼠一名，直接击倒BOSS留下袋鼠就可以在之后的攻关中使用，或是通过秘技直接在最初使用。

日版袋鼠名叫VICTY，而欧美版的袋鼠名叫ROO……请注意，虽然袋鼠是所有动作完整的正式角色，但是是完全不能够使用武器的。

隐藏角色也有两名，其中之一我想大家应该非常熟悉了，就是系列中经常出现在关键场合的武术达人：邪恶的保镖SHIVA。另外一人理论上属于搞笑角色，造型怪异的ASH……但其整体实力绝对不输保镖SHIVA，也算是个实力派。这两人如果不通过秘技是无法在游戏中使用的，但是这两人的基本实力可以说绝对超越了正经的5名角色。

此外作品中A键技能可以定时免费使用，前前B的技能有升级系统，不同角色对应的擅长武器都不同。在动作丰富度上史无前例的高，但稍显繁琐复杂，有时候感觉反而没有简单实用的2代来得有趣。新的流程分支是一大突破，对游戏的生命力给予了一定的活力。MD版本“格斗N人组”的神话就在这部作品中终结。

游戏秘技



■PLAYERS数量增加

在OPTIONS画面中将光标对准PLAYERS一项，按住2P手柄的A、B、C键的状态下按动1P手柄的左右键；这样原本只能选择1-5的PLAYERS数现在可以选择1-9了。

■关卡选择

在主菜单画面按住方向键上和B键的状态下将光标对准OPTION一项按START键；这样在OPTIONS画面里就会追加ROUND SELECT的项目供玩家选择。

■隐藏角色

ASH：在打倒作为第一关中BOSS的ASH之后一直按住A键至画面切换；这样在Continue时就可以选用ASH来进行游戏了。

SHIVA：在打倒作为第一关BOSS的SHIVA之后一直按住B键至画面切换；这样在Continue时就可以选用SHIVA来进行游戏了。

VICTY（ROO）：在标题画面时按住方向键上和B键的状态下按START键进入游戏；这样在角色选择时候就会追加VICTY（ROO）来供玩家选择。

■选用相同角色

在主菜单画面按住2P手柄的方向键下和C键的状态下选择2 PLAYERS；

这样在游戏时就可以选用相同的角色来进行攻关。

■无耻邪恶秘技

在游戏最开始选择AXEL，然后在第一关正式开始前猛摇方向键同时连打A键；这样在游戏开始后AXEL原有所有关于A键的技能都会失效，这时再按A键则会加入一个原地回转的2级突进技+原地A键技能收尾的连续技。打满敌人可以直接打掉两条血，发招时下半身无敌但上半身仍然有受创判定，收尾动作结束后屏幕上所有活动的敌人倒地但不直接产生攻击力。用此秘技杀敌易如反掌。

怀旧长廊

被众多人遗忘的星空幻想曲——STARFOX64



突出的娱乐感

模拟飞行类游戏的兴起较晚，这主要的原因还是由于此类GAME对空间与机体的双重表现要求极为苛刻，所以在32位平台之前难有精品留给我们深刻的印象。到了土星与PS双雄并起的年代后，我们之中的大多数玩家都曾体验过铁甲飞龙系列的梦幻风格或是投入到皇牌空战的拟真空战中。诚然，当年在土



↑如今已经成为明星角色的STAR FOX成员们。

星平台与PS平台上登场的这些经典的飞行模拟游戏真正的让我们感受到了硬件渲染能力从2D到3D效果的天地之差。但就当我们被眼前的32位硬件平台的飞空经典所吸引的同时，非主流硬件平台N64上却在1997年6月发售了一款名为STARFOX64的3D飞行模拟游戏。更令人惊讶的是，这款作品发售之后短短五天时间内便创造了超过30万套的惊人销量！并被当时的游戏评论媒体评价为“最具娱乐性的作品。”笔者则比较幸运，当年由于身边密友家境殷实而拥有N64主机，几经推荐之下终于在几个月后得以见到这款传奇之作。怎知道这操作之后竟然带给我如此美好的回忆，无论在模拟飞行的操作性，画面的柔和与自然或是游戏本身的娱乐性方面，本作都是N64平台游戏中顶尖素质的代表。可爱的角色造型与生动的角色对话更让作品有了些许诙谐幽默。显然这款任氏游戏有着独特的纯粹娱乐感。

首先来看看这款作品的操作架构。实际上，这款作品的操作非常简单直接，并积极吸收了传统2D射击作品的成熟要素，突出了游戏的趣味性。作为一款典型的主视点或第三人称视点飞行模拟游戏，游戏中机体的平面位置移动，例如向上飞行，向下飞行，左倾或右倾飞行都全权交给了3D控制摇杆来操作。而基础方向键基本包括了加速、减速的基本





↑游戏中的射击锁定令操作者一目了然。

操作。从游戏的按键对应控制方面就可以看出STARFOX64的整体攻击与特别移动重点参考了传统射击游戏的优点并加以放大，几个对应按键操作中，包括了射击感极为直接爽快的基础射击键A键，这个很普通的射击单位如果进行持续按下的话，便可以实现锁定敌人，之后进行锁定雷射攻击，作为加大准确性与高攻击力攻击方式，这个设定减少了对应性射击的难度，并大大提高了射击重点目标的爽快。而B键则直接负责了类似传统2D射击游戏中的爆弹攻击，在自己最危险的时刻发动起到“保险”的作用。除了这些基础移动与攻击操作之外，游戏还设计了左倾飞行与右倾飞行的专用键位（Z与R键），除了能够在危机时刻进行最后的躲避之外，多次输入同方位倾斜键位还能够引发机体旋转，刚开始旋转时有一定的保护判定可以反弹敌人的初级雷射攻击。最后，游戏还设计了旋回飞行，在空间战中连续不断的回旋飞行可以为自己创造出更多的追尾良机。就是这有限的键位设定组合，便实现了非常合理有效的飞行操作与多种攻击方式的组合，笔者很是佩服制作人宫本茂大神的系统控制能力。

丰富的游戏内容

游戏的内容更是新奇，以王牌宇宙飞行员FOX领军的联盟军团为了宇宙的和平而不断与恶势力对抗。而N64本身的卡带容量问题似乎难以勾勒出如此宏大的宇宙空间场景，但游戏本身的画面渲染素质却直接打破了玩家的这种怀



疑。游戏刚刚开始便突出了卡通星际战争的特有魅力，N64平台独有的边缘抗锯渲染能力让整个画面柔和亮丽，加上卡带本身的无读取流畅操作，玩家很自然的便会被广阔的太空场景与爆炸效果夸张的射击感所吸引。作为一个架空色彩浓郁的卡通风格作品，游戏中对于各大游戏场景的描绘细致到了极点。经过首关的战斗后，进入小行星陨石带这个关卡后，场景中突出表现的众多陨石让画面场景的表现力度瞬间提升，无数陨石与细致刻画的隐藏机械体不仅让玩家体会到了3D飞行操作躲避的难度，更在不断的躲避与飞行轨迹前进中体会到了空间场景的宏大。而之后随着游戏固定的路线进程，无论是水行星阿古亚斯中从水平面中豁然出现的巨大战舰，或是中后期出现的卡他利那行星中数量众多的巨大机械体等等都给笔者留下了深刻的印象。

超越机能的制作

这些游戏场景与敌对单位塑造出的亮点都充分利用了N64强大的3D建模型构建能力与突出的柔化渲染，将恢弘博大的对应设计展现在玩家面前。与当时写实风格的飞行模拟类游戏不同的是，STARFOX64中的敌对机体在体积上和造型表现力上都超乎一般玩家的想像，相比较FOX机体的体积而言，中型敌对机体与BOSS机体的外观设计充分体现出了体积巨大的视觉反差，并对于巨大体积



↑游戏中的BOSS战突出了敌我体积的悬殊。

敌人的攻击方式与对应打击位置都进行了巧妙的设计安排，力求体现出玩家点点击破，最终在高难度操作下进行完美击杀的爽快。STARFOX64这款作品的多线程发展也是充满了特色，作为一款3D飞行模拟游戏来说，开启隐藏场景这样的行为还算比较普遍，但具有多线程剧情发展，牵扯到如此众多不同的对应场景就实属特色了。从首话开始，如果保护好老鹰并保住老鹰及穿过后段路线水面所有的洞的话便可以进入右线进程，并在之后的众多关卡中可以形成连锁的多支线变化，无论是中间将特定BOSS击败，或是保护的基地被摧毁，又或是例如在污染海域那话将海面指示灯全部击破等等都会有对应的支线进程变化。这个参考了动作游戏多线进程的剧情推进方式让游戏的内容成几何倍数的扩展，如果玩家想要将这个经典作品的全部场景都体验到，则必须要进行多周目对应性的挑战。笔者曾经就在右线剧情保护母舰不被击落上费尽心力。但当真正完成任务并进入了从未进入的游戏领域时，那种成就感也非其他飞行模拟类游戏可及。

混战其乐无穷

星际火狐64中剧情模式的难度与探索性已经达到了难得的高度。而游戏的另一个亮点体现在了游戏的多人对战模式，N64平台可支持4手柄操作模式的硬件优势也在这款游戏中体现得淋漓尽致。在STARFOX64的多人挑战模式中，N64强大的同时处理机能支持画面四分割混战，与机斗总显贫乏，与人斗其乐无穷！何况在同一场景中自己的敌人有三个，在对战中每个操作者争当王牌飞行员的竞争意志在这个模式中能够得到最大的体现。在这个作战模式中，游戏中各种高级回转系操作技巧与精确的锁定射击成为了获得胜利的关键。无论是利用掩体



↑当时的水面表现虽然简陋，但已比较自然。

或是利用自己高超的回转移动技巧，只要在自己的画面中最终捕捉到朋友机体的身影时，那种瞬间迸发的激情令笔者至今难忘。在当时PS平台与土星平台为市场主流的特定背景下，单人游戏方式渐渐成为了游戏种类中的主流，而当笔者似乎都已经习惯了AVG、RPG、SRPG的一人闯荡后，在N64平台下与多位朋友进行的这场“王牌机师争夺战”不仅体现出了N64平台精品游戏娱乐性第一的作品开发方向，更突出了玩家与玩家之间这种真切交流的宝贵。在当时的作品水准，本作的单机模式已经被制作得近似乎完美的前提下仍然将多人模式制作得如此超凡脱俗，如此的充满技巧对抗性。这不能不说是任天堂会社认真严谨，并始终贯彻游戏娱乐性至上开发原则的体现。笔者时至今日仍然难见到将娱乐性与探索性结合得如此完美的飞行模拟作品。而在结稿之前，笔者已经得知NDS平台已经公布了STARFOX正统续作。以STARFOX64的超绝素质在前，笔者相信这款续作的素质会令每一个曾经接触过STARFOX64这款名作的玩家满意的，让我们拭目以待STARFOX的又一次辉煌吧。 □文/大怪

从“黑暗的诅咒”看
恶魔城的戏剧理论

戏剧也许称不上是最好的艺术表现形式，但戏剧绝对是最富表现力，最能震撼人心的艺术之一。只有戏剧才能将精彩绝伦的故事展现得淋漓尽致，当人们欣赏一部真正戏剧的时候，精神会不由自主地游历在剧情和人物之间……一切都那么地富有吸引力，令人禁不住欣喜若狂或是潸然泪下。

黑色，也许算不得最美的颜色，但黑色绝对是最有魅力的颜色。舞台上的幕布永远是那一成不变的黑色，没有人知道它后面掩藏的是什么，也没有人能预料到黑色后面会上演怎样的热烈激情——缠绵悱恻，抑或是波澜壮丽……一切都隐藏在黑色的沉默之下，令人浮想联翩，忍不住要去揭开黑暗探询一番。

而当黑色与戏剧结合，我们看到的是就是名为“恶魔城”的游戏。

1986年，KONAMI带给了我们一个精彩的开始：永不过时的吸血鬼题材、就当时来说较为华丽的画面、简洁明快的操作、相当丰富的RPG要素，这些令人们在心中记住了这款游戏。而历经FC、MSX、ARC、GB、SFC、X6800、PC-E、MD等诸多平台后，我们在1998年迎来了系列的经典“月下夜想曲”。而后PS2时代到来，“无罪的叹息”的发售更是将恶魔城那瑰丽的世界更丰满更立体地呈现给我们，再及至去年年底“黑暗的诅咒”的悄然降临。回忆“恶魔城”的发展历程现在看似与文章主题无关，不过我此时只能简单地解释为：恶魔城系列的每一款作品不是独立存在的，它们是联动的、互补的，缺少他们中的一个就如同缺少了整个恶魔城世界的一个重要部位，就好比——请容我先卖个关子。

在越来越多的人把游戏比作电影，而游戏也越来越具备电影气息和元素的今天，如果要我以另外一种艺术表现形式来形容“黑暗的诅咒”，我会欣然且坦然地选择——戏剧。我可以很自豪地指出：“黑暗的诅咒”具有戏剧一切的要素，它是一部精彩的，以黑色为主题的古典戏剧。

我们的主角Hector，拥有一头潇洒的银发、清秀的面庞，以及绝对令人惊谔的身份和极为坎坷的经历。身为世界上仅有的两个恶魔精炼师之一，他居然背叛了恶魔城世界的主宰者Dracula伯爵，放弃了自己的力量和地位——同时放弃的还有屠杀人类的恶行。他也为此付出了代价，他的至爱Rosly被另一个恶魔精炼师Issac害死。在游戏中，支配主角行动的力量正是黑暗的力量——复仇。如此的刻画、如此的叙述，使得Hector完全可以成为一个不亚于哈姆雷特的戏剧主角。在一部戏剧当中，人物的作用是至关重要的，一部好的戏剧是由一群有着鲜明个性富有创造力的人物所组成的。而在“黑暗的诅咒”中，Issac的疯狂、Trevor的正直勇敢、Julia的温柔，Zead的阴险，这些都得到了完美演绎。这部游戏人物虽然不多，但一个个恰如其分的表演，不禁让我想到了剧院舞台上的那些角色们——他们是那样活灵活现，他们的表演是那样细致入微。

说到这里不能不提一下戏剧的服装与化妆，一个形象的体现是要这两种客观因素配合的，一部好的戏剧是不能缺少出色的化妆师和服装师的。而在“黑暗的诅咒”这部戏中，身兼这两个职位的就是画师小岛文美。我相信任何人都不会怀疑恶魔城那唯美的人设，Hector那身黑色的拥有华丽图案的盔甲就是最有力的证据。我想，在现实中也很难有一部戏剧中的人物拥有那样华丽但又与角色十分贴切的服饰。小岛赋予了人物共同的特质——古典的美以及高雅的贵族气质，无论正派如Trevor反派如Issac，无论你对这个人物欣赏与否，你都会尊重和认可这个人物、你都会感受到这个人物身上的气质，这也是这部游戏能成为古典戏剧的重要原因之一。

不过拥有鲜明的人物，这对于成为一部成功的戏剧还远远不够，舞台背景作为戏剧的另一个不可或缺的因素，应该引起我们的重视。在这一点上，“黑暗的诅咒”同样也做得相当优秀：从阴晦的城堡到峻峭的高山，从古老的小镇到神圣的教堂，从诡异的亚空间到绝对经典的恶魔城……每一处每一点都与故事配合得相得益彰。游戏中Hector与Trevor的对决发生在一个铺着红色地毯的宏大厅堂中，只是单单看这个房间，便给人以非常神圣但又热血沸腾的感觉，令人马上想到这里必会发生一场宿命之战。这样的房间，正是戏剧中表现决斗的舞台。



戏剧是以交代剧情为目的的，剧情使得戏剧真正有血有肉，剧情是戏剧的根基。一个游戏可能不需要太多的交代故事，但一部戏剧绝对要有精彩的剧情。“黑暗的诅咒”要想被称为一部戏剧，有人说它在剧情方面做得远远不够，因为这方面的交代与描述太少了，这一点我承认，但我认为虽然少，但已经足够了。Zead的阴谋贯穿全剧，其实Hector从头到尾都在被利用——我们不得不说这种构思确实出人意料，虽然对话简短，但更多的背景与隐情藏在背后，需要我们自己去想象、去探索。要知道，真正的戏剧是不会把一切都直接告诉你的。熟悉恶魔城的人都知道这个系列的另一大特色便是杰出的音乐。在这部游戏中，这一点得到了完美的继承。徜徉在黑暗诡异的城堡中，耳中传来的是典雅肃穆的古典音乐；在山岭上奔跑时，雄壮的节奏则伴随着Hector的脚步；在与死神对决时，那种曲调时刻提醒你此刻命悬一线……这样的组合是天衣无缝的，如果不能一个人单独来享受这些音乐，我宁愿不玩这部游戏，在我看来音乐是绝对的。这一点又让我想起了戏剧另一个重要的形式：歌剧。在歌剧的舞台下，一个交响乐团随时弹奏出的美妙音乐是交代剧情和烘托气氛的重要手段，身着华美服饰的演员在天籁的伴奏下纵情表演，就如同我们面前的恶魔城人物一般。

黑色——“黑暗的诅咒”的主题——终于谈到了我文章的另一个主题。在体会过整部游戏的意境后，我毫不犹豫地将黑色提高到主题这一高度。黑色，夜的颜色；黑色，Dracula礼服的颜色；黑色，Zead（Death）的颜色；黑色，诅咒的颜色。是的，诅咒是黑色的，通过剧情我们知道，Dracula的诅咒来源于人们的仇恨、嫉妒和罪恶——一切藏在人类心中黑暗的东西。Hector最后放弃了复仇，也就摆脱了这份诅咒——他放弃了的是自己内心黑暗的一面，所以才会摆脱被Dracula附身的厄运。这里要再一次提到他的铠甲：他的铠甲是黑色的，其实这样安排的用意是提醒我们Hector的出身是Dracula的仆人——从另一个角度来说他是恶魔。但我们同时也应该留心到他背上铠甲的图案——光明与黑暗交织在一起，这体现了Hector内心的矛盾与复杂：黑色是伴随他一生的诅咒，而摆脱黑色，就是解放自己。其实我们每个人心中都有着这样或那样的黑色，不是么？

说到这里我想我们不得不谈起恶魔城系列中的其它作品了，看到Hector的性格至少让我想起了Alucard——同样有着恶魔般的出身，同样穿着黑色的铠甲，心中同样有着浓重的黑暗羁绊。他内心的挣扎，他最后的成功不一样也是摆脱了弑母之仇所带来的黑暗诅咒。抛开“月下”，我们再来看看“晓月”，来须仓真自己作为Dracula的转世，只有战胜自己心中的黑暗才会摆脱宿命，而到最后更要自己打败黑暗的象征——混沌，才能取得最终胜利。其实我们应该看出来了，整个恶魔城系列都是以黑色为主题的。恶魔城是什么？“恶魔城是Dracula内心的写照，是他黑暗力量的产物，恶魔城的天空方圆几百里都是无尽的黑夜，而吸血鬼作为黑夜之子在黑夜下会拥有无穷的力量。”哪一部恶魔城不是以这些为背景呢？而每一次Belmont击败了Dracula后，伯爵不都靠人们心中的黑暗复活了么，当我们每一次打完恶魔城后，应该记住的不仅仅是主人公挥着Vampire Killer的英姿，同时也应该记住人心黑暗面所带来的诅咒……

人、背景、剧情、音乐、主题样样俱全的“黑暗的诅咒”是一部动人的古典戏剧。这时候静下心来，你可能会发现——恶魔城的哪一部没有就当时来说丰满的人物形象、华丽的背景、跌宕起伏的剧情、动听的音乐，以及丝丝入扣的主题呢？回顾1986年以来的恶魔城系列，我可以更坦然地告诉你，它是一部戏剧——准确地说应该是一部还不完整的史诗般的戏剧。说它是“史诗”，那是因为将所有的恶魔城游戏联系在一起，你会发现这部戏剧有着绝对吸引人的各色人物：历代英雄、敌人反派一个个性格鲜明，一部部剧情单独看也许称不上精彩，但合在一起绝对称得上“史诗”两个字。说它“不完整”，是因为恶魔城系列在不断推出新的作品，每一部作品的出现都会为这出剧目增加更多内容。我们可以看到，在每一个时代，恶魔城中都发生了一个激动人心的故事。这些故事非但互不冲突，而且还有这样或那样的联系，这些使他们成为了一个不可分割的整体。西蒙、祖斯特、阿鲁卡多、索妮亚、拉尔夫……他们是每一作的主角，他们之间也有着这样或那样的关系：有的是战友，有的是祖孙，有的是母子，有的是情侣……但他们的敌人只有一个：Dracula伯爵；他们战斗的舞台也只有一

个：恶魔城；这些战斗的主题也只有一个：战胜黑暗。

如果你认同恶魔城系列是一部史诗般的戏剧，你就会理解到：每一部作品都是这戏剧的一章或一节，单独拿出来虽可成戏但还不够嚼头。只有在品味每一章的同时联系整部戏，才能悟出真的东西。在这个理解下，"黑暗的诅咒"作为独立的一部剧目可能略显单薄，但若作为恶魔城这部大型戏剧的一章——你又认为如何呢？

文章的最后让我们来体会一下Saint German这个角色，在游戏中他的出现看上去略显突兀，我玩过后对他的出现感到莫名其妙，当时很不理解K社的用意。然而当我构思这篇文章时，我突然意识到——戏剧，不能没有观众。对于这部游戏整体而言，谁是观众呢？自然是我们这些玩家，当我们玩这部游戏的时候，我们不能改变什么，明知道Hector的行动会令Dracula复活但也无能为力，这和他，Saint German是一样的。他是游戏里的"观众"，他和我们一样知道一切，但他不能改变什么，他是一个Time Traveller——时间旅行者，穿梭于恶魔城的时空之间，见证众人与Dracula的战斗。他在游戏的最后说："作为时空旅行者，我看待明天的眼光略有不同。时间的潮流最终将会趋于稳定。对于我来说，我会跨入未来去见证一切。在Dracula君主和人类之间将展开最终的决战。也许，他们会记住你。也许一切将重新开始。"我们何尝不是时间旅行者，不也是在玩着一作又一作的恶魔城，见证着一个又一个的英雄击败Dracula。而当我们看到恶魔城这一戏剧中的"黑暗的诅咒"这一节时，如果有一个机会让我们能参与剧中但不被允许做任何有实际意义的事情，我们不也会试图阻止Zead，阻止Hector去找Issac复仇么？Saint German实际上成为了我们之中的代表，他的存在和我们一样，是恶魔城整部戏剧的看客，同时他在游戏中的话也告诉了我们这些观众一个道理：恶魔城主人公的人生经历，是我们无法改变的，也是无法帮忙的。人的一生只有自己努力掌握自己的命运，最终才能战胜黑暗，取得圆满胜利。

写到这里，我不禁打开自己的PS2，却发现手中突然多了一个剧本，黑色封皮上赫然印着：Castlevania。

□文/朱晨明



回忆游戏的岁月

"昨夜雨疏风骤，浓睡不消残酒。试问卷帘人，却道海棠依旧。知否？知否？应是绿肥红瘦"。　　（宋 李清照）

我从未想过自己会将《功夫》打上100关完成一个轮回，即便是依靠着FC模拟器的即时存档功能，那也花费了将近一百二十个分钟。而这些仅仅是归因于我的无聊，伴有那一丝对过去的回味，虽然最后换来的依然是索然与无味。记忆里的种种，总是缤纷五彩，而真正重拾起它们的时候，才蓦然发现一切早已苍白消磨。起萌导师魂斗罗、横版始祖沙罗曼蛇、崇尚内斗松鼠大战、疯狂搞笑热血系列，还有一天三遍爆机的赤影、双剑合璧的赤色要塞、纵横跳跃的马里奥……都曾是我真挚的玩伴，伴随着一段段的打机佳话。或许，FC本就是属于童年的时代，即便我现在如何的怀念，也不该再去追寻什么了。期待幻想、欢笑泪水，早已和那个年代一起打上烙印，尘封于时间的尽头。支离破碎的点滴往事和童稚，也再难捉摸。

时光是无情的，而回忆总易被渲染上种种美好色彩。在我所接触的家用主机里，MD是陪伴我时间最短的，短暂的三个月里我领略了它的风采，然后离别。充斥在这段日子里的，是仅有的四盘卡带：魂斗罗、侍魂、幽游白书和梦幻模拟战2。虽然我想将大部分的时间投入于梦幻模拟战，可惜不断丢失的记忆一再挫减了我的心意，而直接的结果是侍魂和幽白的受宠，其真切的表现便是亲朋好友相聚时虐人的快意。也正是自那时开始，我对格斗游戏的攻守平衡和系统判定有了初步的了解和心得，后来的KOF97生涯也正多亏于那段日子的格斗历程。

MD的失势全因有新势力的入主，不是超任——尽管在多年后我也为缺少SFC而感到遗憾，但更多的不是为了其上面的那些游戏，而是因为那台主机，这使得我的家用机更新上出现了一大空白。接回开头的话，入主的新贵是世嘉的土星，我也从此一步跨进了次世代，虽然到现在我也不清楚所谓的"次世代"到底代表什么。游戏容量大了、画面好了、音效强了，D碟的价格相比卡带远远便宜了，游戏的数量自然也就多了，投入的时间长了，而我也不觉的沉迷了……成绩下降了、学校请家长了、从优班转到普班了，学习的环境变了、身边的同学换了、心里觉得不舒服了、性格孤僻了……虽然在半年后我再次回到了原班级，游戏的封印也被彻底的解开，但有些东西却已经深印在了心里，那是一种苦，相对于SS的游戏所带给我的甜更形成了一种鲜明的反差，这也使得我对土星总怀有一份特殊的感情。

抛开人生道路上这些小挫折再谈游戏，应该说土星让我真正树立了自己的游戏理念。接触的游戏多了，也就渐渐地开始注意起一些细微甚至内在的东西：人物的设定、音乐的制作、情节的细微变化……开始划分出了自己所喜好的游戏类型，也就对应出现了自己格外喜欢的游戏，其间的代表便是樱花大战。现在想来，对于当时处在青春期的我来说，基本上是没有理由不去喜欢樱战的。绯红色的爱情、追寻于战场的和平、浪漫与温情、离别与送行……青春总是多梦的，而樱战正圆了这场梦。青春的梦也总是易醒的，就像那时的我钟爱着《橙路》，即便酷暑也可以驱车一个小时前往书摊，而现在翻《草莓100%》却毫无感觉，我承认无论画风还是情节安排上《草》都要比《橙》更为细腻高杆，但究竟找不到了当时的感觉，只能慨叹自己不再少艾。

GBC的出现完全是为了突破高三的游戏封锁，在高压统制下游戏的道路只剩下了一条，有时想想玩惯了次世代却一下子要去接受GB的黑白和重影真是相当恐怖，犹豫反复中幸好GBC出现了。购买GBC所追寻的就是简单的休闲娱乐，所以常伴手边的只有96'格斗之王和牧场物语。刚开始真的很担心这小小的按键承受不住我的蹂躏，好在任天堂的产品质量确实不错，按键久而久之也越发顺手，"96"的八神还打出了100hit，屑风，屑风，屑风，屑风……超必！黑色七月后GBC宣告完成了它的历史使命，到最后我也没有买过一盘专用彩卡，想来真是有些唏嘘。

高考结束后迎来了PS的年代，那是我最后认真投入游戏的时光了。其时土星已亡，PS大作如山压倒，各类杂志上出现大一统局面，其直接结果是PS经典游戏被我网罗殆尽。正是在这种大作充盈的环境下，我更加明确了自身的游戏喜好，发展出了自我独特的游戏之路，RPG开始倾向于体味剧情的魅力及物品的收集，SLG尝试灵活多变的战略战术，STG自创高难度快速度的生存模式，FTG融入小型实用连技揣测对手心理，RCG享受双人对撞的竞速，AVG感受静夜探索的孤寂……那段时间里真的是完全地放松游戏，攻略杂志疯狂购买，破关数量直线上升，好友相约打机，重拾童年的单纯快乐。其后PS更陪伴我进入了大学宿舍，当时带去了一张KOF97，却不曾想以此便刮起了校园97之风。先是三两人，后是一宿舍，再来整楼层，遍布全校园，而作为发起人的我，更被冠名为"纵横校园无对手，轩辕重出武圣人"，多少人来时神采飞扬，去时面有菜色，一时足迹所到之处，掩机息武、峰茫无量，至今校友相见仍不免道："真想再切上几盘97……"

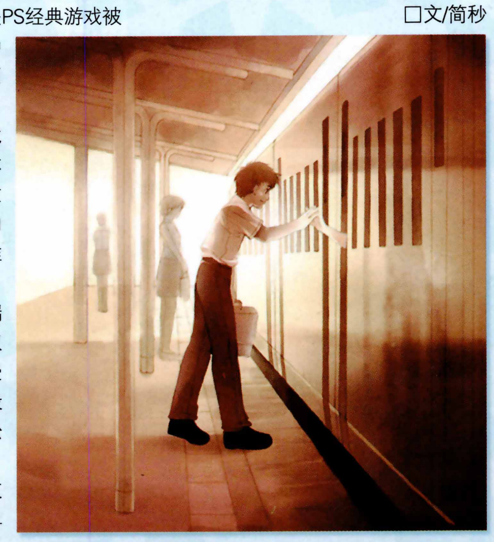
出于PS的成功和其强大的软件开发商，在次世代主机里我选择了PS2，不过DC却更早一步进入了我的收藏。DC的购买完全是樱战情结的延续，是无法忘怀的过去，DC给了樱战一个完结，我也凭借这休止符画下了句号。其后有了PS2，但忙碌的大学生活已将我和它隔开，相顾无言，渐行渐远，只剩下逢年过节才会摆出来机……

静静关闭了FC模拟器，空虚的感觉仍然充萦心头，随手拿起了身边的电软，已经三年多没有买过了，我不知道为什么今天会买，曾经熟悉的杂志带给我的却是不熟悉，那些耳熟能详的游戏早已消失，偶有几个似曾相识却早已被其名字后无情的序列符号所改变。一页页的，我看到的都是陌生的小编，我遍寻着熟悉，寻觅着那些已为过去的名字……算了吧，过去的就让它过去吧……

"无言独上西楼，月如钩，寂寞梧桐深院锁清秋。剪不断，理还乱，是离愁，别是一般滋味在心头。"　（唐五代 李煜）

谨以此文纪念那些曾经的游戏岁月。

□文/简秒





PS2	本刊译名：格斗之王XI			CERO B
	SNKPLAYMORE	6800日元	2006年6月22日	
格斗对战	DVDROM	日版	1-2人	225KB

KOFXI基础操作框架及角色分析（2）

RALF



笔者的RALF情结还要追溯到KOF98时代，那时的RALF无论是站立C或是下蹲C的牵制判定极强，且一旦COUNTER对手后威力可观，爆MAX后更是拳拳到肉，几下COUNTER攻击后就能令对手全无进攻斗志。而在这么强大的基础攻击衬托下，配合站立P，蹲P点押牵制，配合直大跳P的空中防御能力，以及跳跃D，跳跃C的对下压制效果，组合跳入指令投等变择便足以应付大部分对手。可以说当年的RALF将基础攻击性能的强大发挥到了极致，虽然在面对一些道具系角色比较苦手，但仍然位于强力角色之列。如今在KOFXI中的RALF在增添了丰富的截击打击与高威力打击连携后，仍然将传统的C系强力攻击保留，也许有一些老玩家不愿承认，但的确KOFXI中的RALF达到了历代中最强的性能，若不是因为本作超强性能角色如林，RALF早该显露锋芒了。首先，攻防主轴基本上与刚才介绍的KOF98中RALF用法相同，但角色本身的指令投判定距离休正的更近，与KOF2003相同具有打防效果（发动瞬间具有刚体效果，受创无视仍然保证背投判定发动），跳入攻击与C，2C组合命中对手后，需要利用新抵消技623C来进行目押确认抵消，之后跳跃236A OR C，攻击威力十分可观。RALF踢B发动为下段，D发动为中段，在击打对手换人瞬间，与压起身时也有不俗的效果。本角色切换角色连携贫乏，算是比较大的一个缺点（只能靠自己了……）。以大怪自己为例，由于比较崇拜日本KOF达人〝大御所〞先生，所以经常选用RALF，但经常被高手的换人组合连携击溃……实在郁闷。

技能表

技能类	发动指令	备注
必杀技	AORC连打	屈死对手以及起身及迅速对空突然发动技
必杀技	41236B或D	主力指令投
必杀技	2蓄力A或C	对空技巧，具有俯冲判定
必杀技	623A或C	地面连携专用技
必杀技	63214B	下段KICK技
必杀技	63214D	中段KICK技
必杀技	空中236A或C	俯冲攻击，特定追打
必杀技	4蓄力6A或C	特殊多段打击
超必杀	2141236B或D	突进打击超杀，连携用超杀
超必杀	2363214A或C	多段冲击，连携用超杀
队长超杀	236236E	不可防御冲击

经典连携介绍

跳C—C—623A—前跳236A
跳C—C—2363214A或C

CLARK



印象中CLARK这个起身择之王就从来没有弱气过。而更让大怪感到此角色独特魅力的是此角色在KOF系列数代更新中从来没有改变其主要的打择风格，就算在有限的新技出现后，也完全服务于已经存在的移动打投择主轴，保证了这个人间型角色固定风格的形成，也促使众多热爱这个角色的玩家在数代KOF中一直坚持。CLARK这个角色比较其他力量型背投角色有着更高的移动速度，这就保证了此人在快速打击的压制下更有利于背投破防的择断。首先，角色本身跳跃D与跳跃C的断空能力很强，加上跳跃超重攻击的截击性与跳A代入地面连携等，CLARK的空中打击能力还是很强的。近距离最为主力的压制起身先手技巧为近C攻击，先手输入可以提前控制大部分角色的行动（无敌技除外），一旦命中抵消指令投或抵消6B后续打击连续技威力惊人。本作中CLARK的2B可以在命中对手后进行指令投与站立C打击择，这是起身超主力压制择，一定要掌握。其次，623B的起身破防能力也很惊人，也是起身择的一种选择。角色本身站立牵制技主轴依然以立D与站立C蹲C为主。CLARK的操作者通常有很强的先读能力，抓住任何牵制中的破防机会连锁择杀敌人吧。

技能表

技能类	发动指令	备注
特殊技	6B	地面连携抵消技
必杀技	623A或C	主力对空投
必杀技	41236B或D	超主力指令投
必杀技	623B或D	破防接触投，推荐先手输入
必杀技	必杀投技中后续236A或C	指令投技后续打击
必杀技	41236A或C	主力地面打击后续与突袭技，通常C-6B后抵消输入
必杀技	41236A或C后22A或22C或22B或D	后续技
必杀技	63214A或C	移行技
超必	4123641236B或D	接触投
超必	6321463214A或C	高威力指令投
超必	214214B或D	连锁打击技
队长超必	6321463214E	超高威力指令投

经典连携介绍

近距离2A—立C—41236B或D—236A或C
近距离2A—立C—6B—41236A或C—22C—236A或C





WHIP



作为牵制技巧型的典型角色，WHIP的牵制能力是有目共睹的。在本作中，这个角色依旧保持自己稳定牵制能力的先手优势，操作主轴方面也与KOF2002大致相同，没有进行大的变动。本角色的命向技巧主要集中在跳跃C的超强压制地面能力与正逆向打击性能。由于压制能力过强，且如果敌人在地面状态下很难目押判断正逆向打击相性，所以很容易造成破防效果。一旦空中C命中地面对手，则可以从容进行立BX2—2B—41236A或超杀连携这样的爆血连段。为了配合地面压制的强力效果，WHIP为了阻止对手与自己进行断空而拥有空中截击能力超群的空中超重攻击，经常与跳跃C配合对手，除了先手进行防空打击之外决不敢贸然跳跃。在地面牵制方面本角色的站立A与2A的牵制距离极远，63214A持续，松手后具有中段破防效果，而63214C持续后松手则拥有下段破防性能，除了对手起身时强制择输入之外，抓住机会进行中距离牵制效果也不错。空中214A或C的后跳跃反击能力很强，对手如果贸然跟进后跳中的WHIP很容易被此技反击得手。角色本身2C的防空效果超群，对空很有保障。

技能表

技能类	发动指令	备注
特殊技	6A（X3）	中远距离固化牵制技
必杀技	41236A或C	抵消打击专用，并具备一定对空效果
必杀技	63214A或B或C	持续中距离择打技，蓄力时可移动
必杀技	63214A或B或C蓄力时D	取消技巧效果
必杀技	空中214A或C	空中主力反击技
必杀技	421A或C(可连打)	追打技巧(普通背投后)
超必技	21441236A或C	主力抵消连携用超杀
超必技	236236A或C	突进性质打击超杀
队长超杀	21441236E	性质同于21441236A或C，威力更高

经典连携介绍

跳C—立B—立B—2B—63214A或B或C（或队长超杀）







TERRY

永远饿狼系列主人公，在KOF系列中也向来是打击性能角色的代表人物。在本作中，TERRY终于一改传统形象而改成狼之印记中的造型，角色本身的技巧性能也进行了比较大的改动。首先是对空能力的相对削弱，取消了上升击这个传统具无敌判定的对空技巧，而只保留了灌篮强击。但由于本作中跳跃速度过快，所以单纯的技巧削减对于对空性能的影响并没有那么显著。在牵制技巧方面本角色依旧在立B，214A或C这样的技巧上占据性能主动，特别是214A这样的无责任中距离突进技，不但攻击判定发动速度，而且具



有一定的半对空效果，COUNTER能力一流。配合本身贯穿全版的空中道具，TERRY的牵制能力很是安定。而214B或C改变成为中段属性是全角色最大的性能技提升，在抵消压制方面一旦输入，给对手的中段压力极大，大大有利于持续压制的发生。破防连携方面仍然保留了从下段起发动的2B—2A—3C—214A或超杀这样的经典大威力连携，虽然操作难度很高但掌握熟练应用度超高。由于41236B或D这样的突进打击出现，所有地面连续技也可以依靠这个技巧进行SCCOMBO的连携，操作稳定性更高，威力也很有保证。

技能表

技能类	发动指令	备注
特殊技	3C	具有一定对空效果，并是下段连携主要衔接技
特殊技	近C，E	无法抵消
必杀技	236A或C	主力牵制道具
必杀技	214B或D	中段打击KICK
必杀技	214A或C	主力突击技
必杀技	623B或D	对空与裸杀使用技，但对空效果并不佳
必杀技	623B或D第一段时A+B	取消技巧
必杀技	41236B或D后66B或D后66B或D	主力地面连携收尾
超必技	214136A或C	经典对空及连携用爆发技
超必技	236236B或D	突袭技及连携用技
队长超杀	21441236E	连携用以及超级对空性能

经典连携介绍

近距离2B—2A—3C—41236B或D后66B或D后66B或D

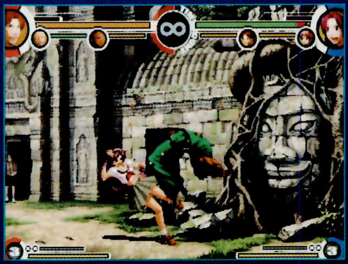
跳D或C—立C—3C—41236B或D后66B或D—SC214136A





金家番

当年KOF98中的强力蓄力型角色，如今已经成长为KOFXI中的顶上性能角色之一。笔者也不敢相信如今的金家番已经具备这样可怕的防御与进攻能力。虽然没有了空沙尘这样的下段启动抵消高威力收尾技，却由于三空击的出现而让下段2B后续连携变得更为容易发动，操作稳定性提高了很多不说，攻击威力更是在基础攻击技中列为前席。跳跃攻击中金家番无论是跳C或是跳D性能都十分优秀，一旦命中对手后，后续的立C连携安定性超高，居然还保证了两段之后仍可抵消必杀技取消的性能。如此便诞生了一个无论下段2B打击或是跳入重攻击中段打击



都后续安定的恐怖角色。跳入打击得手后，除了可以后续C两段代入三空击无耗费连携，更可以直接C两段取消凤凰脚……攻击威力之高，操作之简单几乎让我忘记了这是一个蓄力系角色。因为站立C两段可抵消的性能，霸气脚完全沦落成为防御空中道具的附属技。而2B—2A后如抵消6B这个恐怖中段固化技，对手一旦命中也可直接抵消凤凰脚，压制命中率还是不错的。防守方面只由于本角色拥有2蓄力8B或D这样的经典防空技而很难让对手从空中发动攻击，如今金家番已经具备了打击与防守双重稳定的能力，角色实力上乘。

技能表

技能类	发动指令	备注
特殊技	6B	中段技
特殊技	前冲中6A，A	突击技
特殊技	跳跃中2B或D	空中压制主力技
必杀技	2蓄力8B或D	超主力对空技
必杀技	2蓄力8D中2D	后续技
必杀技	22B或D	空中道具打消技以及SC连携衔接技
必杀技	214B或D	弧线牵制技
必杀技	4蓄力6B或D后2B或D	下段突击技
必杀技	214A或C(可X3)	主力连携起手技以及固化打击技
必杀技	214A或C后9B或D后2B或D	主力后续连携
超必技	21441236B或D	主力连携用超必杀
超必技	236236B或D	对空以及连携用超必杀
队长超杀	21441236E	增强版凤凰脚

经典连携介绍

2B—2A—214A—9B—2B

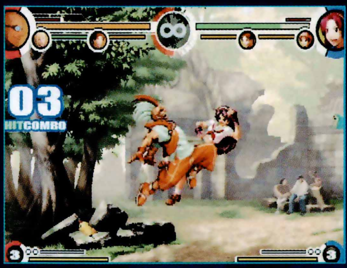
跳C—立C—236236B—前冲中6A—凤凰脚





DUCK KING

没有想到鸭王这个饿狼传说系列中的经典角色能够在KOF系列中显身，也正由于其一直活跃在饿狼传说系列中，怕是很多KOF老玩家对这个角色都有些摸不清头脑。实际上，如今日本顶上对决中这个角色的出现率是非常之高的，原因在于其异常强大的攻击与压制能力弥补了自身防御能力略差的缺陷，经常在对局中可以发生气势压胜的情况，角色本身的破防能力也是相对突出的。这个角色压制能力的强大主要集中在跳D这个压制技巧上，之后就算对手防御住继续进行2B骚扰之后进行下段与跳D的连锁变化LOOP压制，任哪个性能强大的角色都会感到十分难受。为了配合其对地面压制能力的强大，本角色更配备了MAX指令投破防以及高威力打击MAX技。在跳跃持续压制以及地面牵制有利的前提下，迅速在跳入或对手迟疑的瞬间输入MAX指令投将令敌人防不胜防，但此技巧操作难度很高，需要长时间练习掌握。地面连携方面一旦跳D命中对手，则可以输入非耗费连携（例如C—236A等）以及高威力后续点押乱舞。2BX2后也可实现乱舞连携，但乱舞输入难度仍然很高，也需要长时间练习。除此之外本角色在中远距离牵制时3B的下段骚扰能力很强，应看准机会骚扰使用。角色特有的组合技很有威力，特别是下段破防组合，一定要掌握。



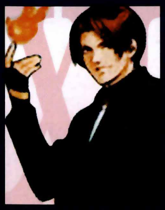
技能表

技能类	发动指令	备注
特殊技	6A	中段技
特殊技	3B	下段骚扰技
特殊技	对手倒地时候2C	追打技
特殊技	前冲中3C	特殊移行技
特殊技	空中22	特殊移行技
必杀技	236A或C	主力突进打击
必杀技	236C中C	后续技
必杀技	214B或D	主力下段2BX2抵消技，突袭技
必杀技	623B或D	裸杀断空技，但断空性能很差
必杀技	空中214A或C	空中突袭技
超必技	23692B或D	指令投
超必技	632146A或C后A,A,B,A,C,C,D,C,+E	突进乱舞
超必技	22CDE	准备技
超必技	22CDE后空中214214A或C	空中高威力突袭
超必技	22CDE后236236A或C	增强版滚动打击
超必技	22CDE后214214B或D	超级对空性能技
超必技	22CDE后236236B或D	冲击技
队长超杀	空中近敌后6321463214E	空中破防技
特有组合技	A/B/远A/2A/2B后B C/6C/2D/3D/2B 2D	
特有组合技	2A—2D后3C	

经典连携介绍

空中214A—2B—2A—214B或乱舞

2B—2A—B—6C—214B或乱舞



草薙京

永远的KOF主人公，在角色实力方面一直贯彻着非常传统的作战路线，由于基础攻击性能很强所以一直稳定在角色排名的前列。在KOFXI中，草薙京的综合实力仍然突显万能角色的风采，但主线攻防套路仍然比较老旧，没有大的创新。但在主力牵制技与打击连携技荒咬（236A）之后的变化却更为丰富，在直线地面进攻中增加了后续中段与下段破防技巧。这个技巧的增加让本角色在技巧抵消后可选择的分支路线更为多样，虽然击中对手后回报很低，但也为持续压制提供了先手。

令人感到高兴的是，虽然角色主线打击风格没有什么变化，但草薙京基础下段破防技巧有了重大的改变，类似2B—2A—3D—236C后续连携这样技巧的出现让角色下段无耗费连携有了威力保证。跳跃2C依然是对下判定超级强力的压制武器，命中地面敌人后的后续连携发动简便，攻击威力安定。牵制战中草薙京的招牌技421B依然攻击判定发动迅速，命中对手后即倒，在牵制战中经常由基础技抵消发动就算对手防御了也能够轻松获取有利局面，为持续压制提供了基础。在几名老角色都有一定程度削弱的同时，草薙京的总体实力还是可以令追随者满意的。

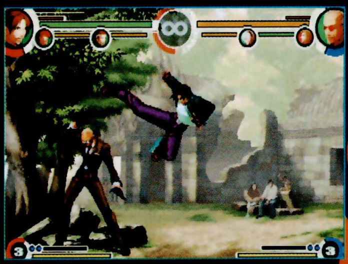
技能表

技能类	发动指令	备注
特殊技	6B	直接发动为主段技
特殊技	空中2C	超主力空对地压制技
特殊技	3D	下段连携主力衔接技
必杀技	236A	主力近距离牵制技
必杀技	236A后63214B或D	后续技
必杀技	(2)后A或236A中63214A	中段后续技(1)
必杀技	236A后236A	后续技(2)
必杀技	(2)后63214B或D	后续技
必杀技	(2)后B或D	后续技
必杀技	(1)中A	后续技
必杀技	(1)中B	中段后续技
必杀技	(1)中D	下段后续技
必杀技	623A或C	超主力对空及裸杀技
必杀技	236C	主力连携及突袭技
必杀技	236C后63214C	后续技(3)
必杀技	(3)中6C	后续技(4)
必杀技	(4)中623C	后续技
必杀技	214A或C	
必杀技	421B或D	主力牵制突袭技
必杀技	236B或D后B或D	主力浮空连携技
超必技	21441236A或C	经典魄力超杀
必杀技	236236A或C	突袭及连携用超杀
队长超杀	6321463214E	高威力指令投

经典连携介绍

2B—2A—3D—236C—63214C—6C—623C

跳C(或跳2C)—立C—236D后D—236236A

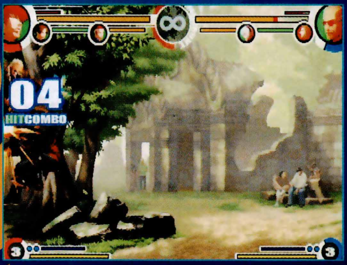


↑牵制性能极为优越的技巧。

八神庵



KOF系列最COOL帅哥又一次登场，有的时候笔者也在想，为什么这么多代了，咱们八神还不换身衣服呢？（呵呵）实话说，与他穿着比较类似的是他自身的攻防套路，虽然这么多代KOF都无一缺席，但八神庵基本上保持了自己固定的打择风格，以波动牵制为牵制主体，重鬼燃烧为防空依靠，自身跳入无耗费多段连携配合下段破防多段连携为近距离破防重点。这一切到KOFXI为止都依旧为整体操作的框架。可惜的是，角色本身的技巧性能随着KOF97，KOF98的巅峰之后一



↑基础攻击威力因“葵花”而有所保证。

直在削弱中。本作中的八神庵基础招数性能也未重新提升，首先是近距离C—6A后续只能连携超杀，普通必杀技抵消不能。同样2B—2A—6A之后也是如此，这就让角色本身的爆发力有了局限性。好在基础打击连携由于轻葵花三段

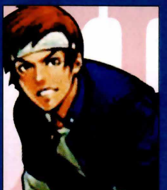
技能表		
技能类	发动指令	备注
特殊技	6AA	连携主力衔接技，一段只能抵消超杀
特殊技	6B	中段技
特殊技	空中4B	性能略有改动的打逆技
必杀技	236A或C	主力牵制道具
必杀技	63214B或D	连携及突袭用技
必杀技	623A或C	主力对空技
必杀技	214A或C(可X3)	主力地面连携用技
必杀技	632146A或C	破防指令投，命中后只能进行远C后续连携
超必技	236236A或C	发动速度很快的对空技巧
超必技	23663214A或C	经典突进及连携用超杀
队长超杀	23663214E	中段性质破防技巧
经典连携介绍		
632146A—C—214CX3		
2B—2A—6A—23663214A		

的存在而有所保证。空中截击方面角色本身的跳D依旧性能强劲，断空性能一流，跳C的对下压制能力出众，是空对地面连携的最主力起手技。本作的全队换人连携对于八神来说变向提升了攻击威力，葵花两段命中之后的换人抵消操作需要熟练掌握，力求葵花命中后能够代入威力更高的换人连携（队员必须具备换人后快速打击浮空能力）。



↑无敌判定性能依旧存在的重鬼燃烧。

矢吹真吾



一直作为搞笑系陪衬角色出场的矢吹真吾其实还是具备一定的实力的。但是由于其人气过低，所以就算对于升龙系角色有所青睐的玩家也会选择其他一线角色而将他放弃吧……作为一线角色虽然过于牵强，但矢吹真吾作为一个玩家的二线角色娱乐时使用还是能够体会到一些独有的乐趣的。首先是角色牵制方面性能不俗，自KOF98开始就一直保证牵制性能的41236B或D（真吾踢）攻击判定非常霸道，很容易在中远距离造成COUNTER打击效果。而236A与236C的中远距离牵制打击



↑破防连携的应用在对局中格外重要。

效果明显，就算对手防御不利判定也很小，可以经常作为固化技使用。近距离623B或D的破防效果是这个角色近距离打择的命脉，抓住机会使用后，后续打击十分実惠。由于本作小跳速度设定非常快，所以跳跃最速压制与跳入破防技巧的应用

技能表		
技能类	发动指令	备注
特殊技	2B	没有中段性质，但可以抵消固化使用
必杀技	236A	主力牵制连携用技
必杀技	236C	牵制技
必杀技	623A或C	没有无敌判定的对空技
必杀技	63214B或D	突进打击
必杀技	近距离623B或D	破防打击，可SC
必杀技	41236B或D	中远距离主力突袭技
必杀技	空中41236B或D	上技空中版，中远距离断空效果明显
必杀技	214A或C	移行技
超必技	2141236A或C	多段连锁打击超杀
超必技	236236A或C	SC地面连携专用技
队长超杀	236236E	超高威力突进撞击
经典连携介绍		
跳B—C—623B—623C		
2B—2A—236A—SC236236A		

就更为重要。下段破防技方面虽然比较贫乏，但2B—2A—236A的打击在威力上也并非那么贫弱，更由于可以SC236236A而攻击威力迅速提升，几次下段破防后对手也会非常头痛。本角色的基础攻击相性都还可以，特别是跳跃C以及跳跃D的性能甚至不逊色于其师。跳入打击以及断空能力都有一定保证。

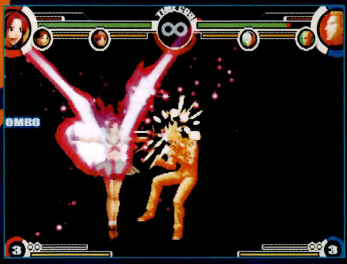


↑下段轻攻击启动连携输入简便。

麻公雅典娜



KOF98最强防御系移动系角色，KOF2002中最强防御系，移动系角色之一，这样的角色到了KOFXI中，仍然在空中道具性能保证的前提下没有进行大的性能削弱，更恐怖的是本角色拥有了KOFXI全角色最为强力的防御系队长超杀。基本上使用这个角色的玩家都必须将队长超杀的位置让给麻工，原因就在于236236E的超级无敌判定，近似乎无理的对空性能以及裸杀性能，更重要的是这个队长超杀的威力极为恐怖，只要对手跳入被断空截击，基本上就要付出5格左右的体力，

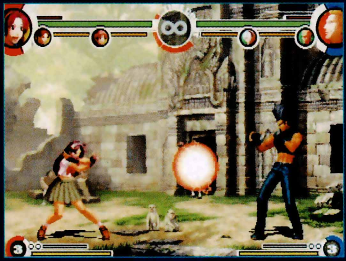


↑防御能力与攻击力恐怖的队超。

实在令人胆寒。更可怕的是，包括本角色的指令投，多数角色的浮空判定换人连携都能代入到这个队长超杀，破防秒杀能力之强不言而喻。如果对于一个反应能力超快的麻工使用者来说，基本上就是剥夺了敌人跳跃的权利，这时再利

技能表		
技能类	发动指令	备注
特殊技	6B	连携专用衔接技巧
特殊技	空中2B	空中断空效果明显，442B特殊后撤移行成立
必杀技	214A或C	性能优秀的空中道具
必杀技	214B	波动反技
必杀技	623A或C	主力对空技，可空中发动
必杀技	236B或D	空中可发动的移行技
必杀技	空中214B或D	空对地压制技，连携衔接技巧
必杀技	近敌41236A或C	指令投
超必技	6321463214A或C后214A或C	主力对空超杀，后续为空中道具发放，A B C D四键同按可进行技能取消
超必技	空中214214B或D	对下压制超杀
队长超杀	236236E	万能防御技
经典连携介绍		
D—6B—623A		
版边D—6B—214D—236236E（队长限定）		

用好本身就非常强劲的站C，下C抵消波动，跳跃超重攻击以及2D等远距离牵制技巧，不利时又能利用442B的快速后撤能力保证安定防御，将这个角色放在最后出场稳定性可以说满点。但应当注意的是本角色破防能力毕竟有限，所以在她登场前打好优势基础是最终获胜的必须条件，不能完全倚赖强大的队超。



↑空中道具牵制为本角色的生命线。

椎拳崇



一直以来椎拳崇这个角色就生活在麻工的阴影中，虽然自身中远距离牵制能力一直出众，但却由于性能更好的麻工在前而始终难进一线角色阵营。KOFXI给了椎拳崇这样一个机会，虽然笔者也不能说本次椎拳崇能稳定排列进一线角色之林，但从几位日本达人的使用情况来看，本作中的椎拳崇基本上将中近距离体术的强劲与本身一直为招牌的中远距离防御体系进行了完美的融合。如果操作顺畅，很难有角色能够打破椎拳崇完善的防御，从而很容易因为急躁而被椎拳崇反击得



↑本作中近距离下段轻攻击连携存在。

手。在中远距离牵制方面，214A与C配合各种基础打击技抵消性能拔群，在先手发动的情况下，天龙的对空效果可以让贸然跳跃躲避空中道具的敌人吃尽苦头。就算近距离遭受敌人的压制，也可以利用421B来进行快速防空，虽然经常

技能表		
技能类	发动指令	备注
特殊技	6A	中段，可抵消
特殊技	6B	距离突进打击
必杀技	41236B	地面连携专用
必杀技	41236D	中远距离对空主力
必杀技	214A或C	超主力空中道具
必杀技	421B或D	近距离对空主力技
必杀技	623B或D	连携专用
必杀技	236A或C	突袭以及地面连携专用
必杀技	623A或C	连携以及固化专用技
超必技	2363214B	连携用多段打击技
超必技	2363214D	对空用多段打击技
超必技	近敌236236A或C	近距离破防技
队长超杀	2141236E	万能追打技

会出现相杀的情形，但毕竟可保一时解围。跳跃214A的对下压制能力也很出众，是非确定可倚赖的空对地压制技。近距离打击方面就更为丰富，2B—2A可以直接抵消236A，更可以直接抵消23663214B这样的超杀技，威力可观，操作简便。基础打击连携地龙的威力可比一般MAX连携，更是可依赖的地面强打击连续技巧。本角色首先应在牵制技巧空中道具的抵消时机上保证安定，看准机会防反或近距离固化破防。



↑抵消与牵制性能俱佳的空中道具。

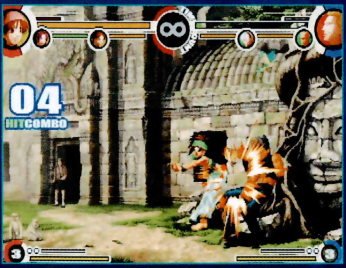


桃子

超级可爱的小LOLI登场咧，说实话笔者早期对于这个角色完全摸不着头脑，这个角色的操作线路真的非常非常的怪异……首先这个角色具有特殊的基本技MC循环系统，熟练掌握之后能够大大加强角色本身的基本攻击控制能力，输入方式如下：

启动技巧			
近C	2C	6B	(全部可以空抵消)
衔接ombo(MCC)			
6B			
4A		6A	
2B－8B			
结束技巧(MCF)			
236A	236B	236D	214B

而本角色的压制能力大大强于防御能力，其攻击能力基本上集中在基础攻击性能上，特别是跳B的对下攻击判定，JC的超强断空能力，JD的强制空对



↑超可爱的地面基础连携。

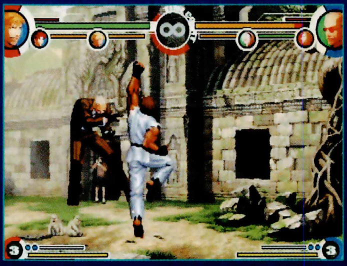
技能表		
技能类	发动指令	备注
特殊技	垂直或前跳跃后再输入垂直或前跳跃	两段跳
特殊技	空中2B或2D	空中对下特殊攻击
特殊技	6A	特定抵消技
特殊技	6B	特定抵消技
特殊技	3B	主力大威力连携衔接
特殊技	6D	中段特殊技
特殊技	3B或6D后D	后续技
必杀技	623B或D	对空技
必杀技	236B或D	不可贸然发动的恐怖被确定技巧
必杀技	214B或D	屈死专用技
必杀技	236A或C(可X3)	主力三段打击技
超必技	236236A或C	破防超杀，可SC
超必技	236236B	乱舞打击始动(1)
超必技	**(1)后追加**	
追加1 A・C・E・B・A・C・E		
追加2 A・C・E・B・A・C・D		
追加3 A・C・E・B・D・C・E		
追加4 A・C・E・D・A・B・D		
追加5 A・C・E・D・A・C・E		
追加6 A・C・E・C・D・B・D		
追加7 A・C・D・D・D・D		
队长超杀	236236E	超级波动
经典连携介绍		
C—3B—236236A→DC236236E		

地能力，C—3B后续连携的强大威力等等。角色本身的基础必杀技虽然数量有限，但除了单发废技236B之外性能都不错，配合MC循环系统压制能够获得很强的压制强打性能。可惜这个角色本身的对空能力很差，唯一的对空必杀技623K居然没有丝毫的无敌判定，所以不能贸然使用，还是应该在快速迂回作战中获得主动，依靠强大的压制能力来弥补自身防御能力的不足。角色自身的体势倒是拥有一定的特殊防御优势，很多角色的技巧打不到我们的小LOLI咧！



坂崎良

绝对超正统波动升龙系角色，角色本身虽然贵为龙虎之拳万年主人公，但却与其登场的作品命运相同，一直处于超级2线的位置。实际上坂琦良的基础攻击能力是非常强的，我们抛开角色自身的必杀技性能不说，单说角色自身的基础攻击性能就会令操作者感觉到角色控制的安定。站立B的牵制效果明显，中近距离稳定牵制能力突出，立D的控制范围很远，2D的下段骚扰范围很广，更可怕的是可以抵消波动等安定牵制技巧不断固化对手，站立C的性能甚至只比RALF逊

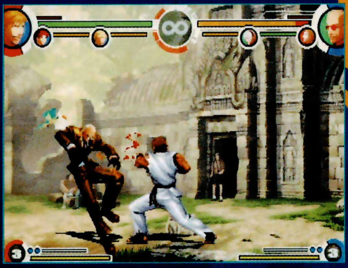


↑对空能力与裸杀能力超群的技巧。

色一筹，横向控制能力十分突出。站立重攻击的持续攻击判定对于攻击对手起身有着明显效果，就算对手防御抵消波动也能为下轮攻击争取固化主动。跳跃攻击方面跳跃重攻击的断空能力明显，跳C与跳D无论对空或对地都有很好的攻

技能表		
技能类	发动指令	备注
特殊技	6A	中段技
特殊技	6B	上段一段搁档
特殊技	3B	下段一段搁档
必杀技	464A或C	攻击判定持续很长的吸入打击
必杀技	623A或C	超主力对空及裸杀技
必杀技	236A或C	主力牵制抵消技
必杀技	63214B或D	主力连携大威力收尾
必杀技	623B或D	中段技，主力牵制抵消技
必杀技	214A或C	地面多段打
必杀技	41236B或D	突进打击
必杀技	632146B或D	大威力打击，可SC
超必技	641236A或C	超波动技
超必技	2363214A或C	经典突进乱舞
队长超杀	236236E	超高威力打击
经典连携介绍		
2B—2C—236A或弱龙虎乱舞		
跳C—站立C—63214D		

击判定保证。在如此安定的基础攻击框架下，配合坂琦良本身不俗的升龙、波动、41236B抵消发动等超主力必杀技，则定能如虎添翼，为稳定打择提供了性能基础。本角色唯一的弱点是破防能力的欠缺，打择安定却不一定能够获得破防的结果，对操作者能力要求很高。



↑新技中远突袭能力不错。



坂琦由莉

坂琦良的妹妹，罗伯特的女友。历代中都具有一定速度压制能力与安定牵制能力的女子武道家。在本作中，坂琦由莉大大加强的近距离打择的威力，但在中远距离牵制能力上却被大幅度削弱。以前在KOF2002中进行空中波动后跳牵制为主的方法将不再成立，由于空中波动发动后会有一定的僵直时间，所以连续发动的可能性被完全打破。如今使用这名角色则要以稳定的地面基础技牵制为主，其站立D以及2D的控制能力依旧强劲，2D抵消能力仍然保留，一旦将对手击倒则可以进



↑空中发动的波动仍具一定牵制能力。

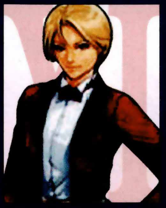
行无耗费霸王翔吼拳转化输入，固化对手后再进行牵制打击，其中配合指令投破防成功几率很高。本角色在稳定牵制与比较完备的防御体系之后，还隐藏着很高的破防打击威力，2B—2A—3B之后的高威力连携输入简便安定，而跳入打

技能表		
技能类	发动指令	备注
特殊技	6A	中段打击
特殊技	3B	连携专用
特殊技	3D	破防及连携专用技
特殊技	空中4B	空中逆向打击技
必杀技	236A或C	牵制道具
必杀技	236A或C后持续	牵制道具
必杀技	空中236B或D	空中发动空中道具
必杀技	214A或C	半对空及连携专用技
必杀技	623A或C	对空及地面连携代入
必杀技	623C后623C	后续技
必杀技	63214B或D	指令投
超必技	2363214B或D	主力突进及连携用超杀
超必技	236236B或D	对空及连携用超杀
队长超杀	空中2363214E	对下大威力突袭技
经典连携介绍		
2B—2A—3B—2363214B		
版边跳D—C—3D—214C—623C—623C		

击威力连携就更是不俗，特别是角色代入版边连携之后能够迅速夺取对手近半体力。以一个女性轻量级角色来说威力已经相当可观了。角色空中特殊技跳跃4B的逆向打击能力甚至超过了同类型八神的逆向破防技，在特殊时刻选择输入配合威力巨大的地面连携将给对手巨大伤害。

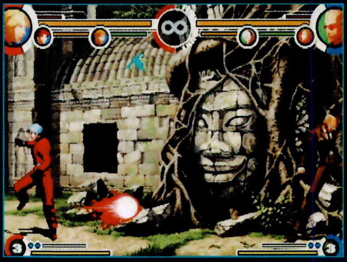


↑起身择先手输入此技，固化效果明显。



KING

由于刚刚度过了KOFNW KING的牵制王道时期，所以本作中的KING虽然实力仍然强劲，笔者总是觉得不如NW来得操作自如。但KING这个角色仍然无愧于女性爆发力与牵制能力双强的称号，在牵制安定的后面隐藏着极为恐怖的爆发力。这个角色主要的强气之处在于基础打击性能的强大，在基础打击安定点择的基础上，配合牵制技的发动，伺机找到破防机会一举崩坏对手。在基础攻击中，站C，站D的牵制能力尤其出众，站立C的攻击判定发动时间很快，以至于有很多高级玩

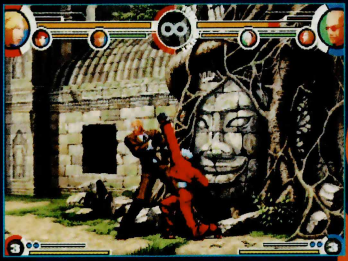


↑发动速度变慢，但牵制能力依旧。

家依赖下段轻打击点押一立C这样的固化套路，而D则一直稳定处于中近距离牵制的主力技，无论是地面牵制还是截击预起跳对手都有很好的效果。跳跃攻击方面跳跃重攻击的发动速度奇快，断空效果明显。命向技跳跃D则对下中段

技能表		
技能类	发动指令	备注
特殊技	6B	中段技
特殊技	6B后6D	后续技
特殊技	3D	下段骚扰技
必杀技	236A或C	
必杀技	236B或D	分线空中道具
必杀技	236236B或D	双发空中道具
必杀技	421B或D	抵消技
必杀技	63214B或D	连携抵消技
超必技	2363214B或D	突进乱舞打击
超必技	214214B或D	对空或连携用超杀
队长超杀	236236E或214214E	超华丽队超
经典连携介绍		
跳D—立D—3D—63214B		
版边跳D—D—3D—624B—214214B		

判定突出，无论是前跳或是后跳第一时间发动破防效果明显。波动的发动速度进行了修正，虽然有上下线之分，但抵消输入已经很容易被反击，基本上推荐中远距离牵制使用。地面连携方面无论耗费连携或非耗费都威力惊人，2C的防御效果依旧明显，应当在破空防御时依赖使用。特殊技6B的中段骚扰能力以及抵消固化能力都极为优秀，也应当高频率择断使用。



↑防御能力依旧突出的2C攻击。



PS2	本刊译名：战国BASARA2				CERO B
	CAPCOM	7329日元	2006.08.03		
动作	DVD-ROM	日版	1人	143KB	

婆娑罗热潮第二弹！ARE YOU READY?

以华丽乱舞为主题的CAPCOM动作游戏大作《战国BASARA2》终于与大家见面了。前作虽然以其独树一帜的风格吸引了很多玩家的关注，但是由于在游戏要素丰富程度、系统平衡性乃至动作手感等方面都存在着明显的缺陷，因此所得到的评价褒贬不一。本作在保持华丽风格的基础上，大大增加了武将、战场、道具的数量，并且新增了故事模式、大武斗会模式等新的游戏模式。不过客观地说，本作仍然有不少缺点。虽然游戏中的收集要素比前作丰富不少，但是大都只是通过让玩家“重复劳动”的方式来实现。例如每个角色的武器、防具取得方法都几乎相同，要拿到每个武将的最强武器都需要打穿大武斗会的100层，可以说是不折不扣的时间杀手，玩久了难免产生枯燥感。总的来说，《战国BASARA》系列在整体素质上仍然无法与“无双”相比。当然，我们不必苛求所有的游戏都采用同一标准。《战国BASARA》独特的风格，仍然值得我们去体验一番。

↓游戏的战斗风格非常华丽绚烂。





↑比起前作来，本作中的游戏模式更多，游戏要素也更为丰富。

□键 普通攻击

□键是普通攻击键。普通攻击的连续技最多有8段（不一定是8HIT，因为某些段式包含2HIT以上的击打数）。普通攻击是游戏中最为常用的攻击方式，每个武将的普通攻击性能都有很大的差别，需要熟练掌握并且根据实际情况灵活使用。如果武将装备了附带有属性的武器，则在进行普通攻击的时候就能够发动该属性。炎、雷、冰等属性会附带在每一次普通攻击之上，而光、暗等属性只会在某几个特殊的段式上发动。

×键 跳跃、受身

×键是跳跃键，游戏中的两个忍者（猿飞佐助、春日）还可以二段跳，跳起之后再按住×键还可以滑翔。当被敌人使用吹飞技或者挑空技打到空中之后，还可以按下×键使用受身，也就是快速恢复站立状态，这样能够避免在不利情况下遭到敌人的追击，也可以用来快速展开反击。×键同时也是骑乘键，在游戏中遇到马之后，靠近按下×键就能上马。骑在马上的时候按下×键能够从马上下来。

△键 固有技

固有技是本系列中最独特的系统。每个武将都初期都拥有2个固有技，随着等级的提升还能习得新的固有技。每次出战的时候，可以选择两个固有技装备，并且在战斗中按△键使用。固有技一般都具有比较特殊的攻击判定以及性能。有些固有技也能用于接续在普通技之后使用，并且CANCEL普通技的硬直时间。活用武将的普通技可以弥补武将普通技的缺陷，提升武将的能力，是本游戏中取胜的关键。

○键 BASARA技

当武将击中敌人或者被敌人击中的时候，屏幕左下角的BASARA槽就会增长。当武将处于濒死（红血）状态的时候，BASARA槽也会自动缓慢增长。此外，在战场上得到神水道具也能补充BASARA槽。BASARA蓄满之后按下○键就能发动BASARA技。此时玩家所使用的武将进入完全无敌的状态，并且使用非常华丽的招式攻击敌人，其攻击力比平时更高，某些BASARA技还会附带武将的得意属性。

R1键 防御、闪避

按下R1键，武将会进入防御状态，此时武将可以防御来自正面的攻击。在防御状态中推动左摇杆，武将就会向相应的方向做出闪避动作。在闪避动作过程中，武将处于无敌状态。连续使用闪避，可以快速脱离危险状态。在面对强敌或者被大批敌人包围的时候，灵活运用闪避会有意想不到的效果。此外，在敌人攻击的瞬间按下R1键，可以做出跳返的动作，能够将敌人弹开并且造成一定的伤害，不过攻击力不高。

L2键 战极DRIVE

在战场上每击倒100个敌人之后，屏幕左下角的光球就会闪亮，表示此时可以使用战极DRIVE。按下L2键发动战极DRIVE之后，武将的移动速度、攻击速度都会大幅度提升，而且受到敌人的攻击不会产生硬直。不过此时武将并非无敌状态，受到敌人的攻击仍然会损失体力。在战极DRIVE发动状态下使用BASARA技会变为”究极BASARA技“，其攻击力比普通状态的BASARA技威力更大，具有一发逆转的威力。

R2键 视角回中

在游戏中可以使用右摇杆来调整视角，按下R2键或R3键能够让视角重新会到武将的正后方。这个功能除了能够更好地调整游戏视野之外，还有一点特殊的功能：由于游戏中的设定（或者说是BUG），当敌人处于你的视野之外的时候，他们的攻击欲望会大大降低，很少会从背面偷袭，这也也可以算是一种武士精神吧！利用这一点，就可以在某些场合下将视角调整到看不见敌人的角度，减低来自他们的威胁。

选择键 挑衅

按下SELECT键，武将会做出挑衅的动作。挑衅的作用是增加自己的BASARA槽，而增加量的多少则是按照挑衅动作结束时附近敌人的数量来决定的。如果附近有大批敌人，BASARA槽会大幅度增长，但如果和敌人隔得太远就没有效果了。挑衅的过程中武将处于完全没有防备的状态，可以说是任人宰割，如果离敌人距离很近，更容易遭到敌人的攻击。因此，挑衅的实际意义不大，基本上很难用到。

难度选择

最初开始游戏的时候可以选择ふつう（普通）和难しい（困难）两种难度，使用任何武将以难しい难度通关之后就能增加究极难度，也就是最高的难度。在高难度下，敌人的体力、攻击力、防

→使用难しい难度通关之后就可以选择究极难度挑战。



御力以及攻击欲望都有提高，而且兵种也会发生一些变化。例如在低级难度中出现的普通杂兵，在高难度下同一个关卡中可能会被高级兵种所代替。游戏难度还关系到战利品的获得，一般来说，选择的游戏难度越高，获得珍稀道具的几率就越大。关于道具收集部分的详细说明请参看后文的道具部分。此外，在本作中，不管选择什么难度，敌人的武将都不会使用BASARA技，但是会使用战极DRIVE。

故事模式

以武将的故事情节作为主线的游戏模式。使用一个武将在故事模式通关便有可能出现新的可选角色。每个武将的故事模式都包括五关或者六关，但是宫本武藏没有故事模式，只能够在其它模式中使用。根据所选择武将的不同，在故事模式的特定关卡中还可能发生特殊的情节，而在其它模式中即使使用同一个武将打同一个关卡，这些情节也不会出现。



天下统一模式

以统一全日本为目的的游戏模式，实际上也就是前作中的主游戏模式。在这个模式中根据所选择势力的不同划分领地，然后通过夺取其它势力的领地，最后占领全部18座城池。进攻其它势力时，无论对方势力拥有几座城池，都只需要一次战斗就能将其击败。拥有城池的数量实际上只关系到战利品的培养和获取（参看后文天下统一模式部分）。本作中取消了“防卫战”，也就是不会遭到其它势力的主动进攻，只是有可能发生挑战者宫本武藏乱入的事件。

大武斗会模式

以挑战100关为目的的模式，每一关的敌人都是一个特殊的组合。每过一关之后，武将的剩余体力都会保留到下一关，因此要通过100关需要有良好的技术和一定的运气。

在大武斗会模式中每胜一场都会得到经验值奖励，而且随着连胜场次的增加，奖励会不断增长。连胜100场能够得到100万石的巨额奖励。但如果战败的话则所得到的奖励全部取消。虽然每过10关都有一次存盘的机会，但是存盘之后所得到的奖励会大幅度减少。

自由合战模式

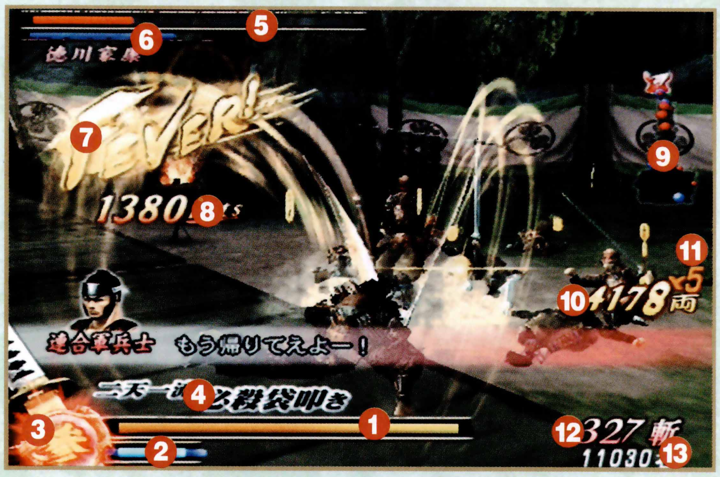
在故事模式或者天下统一模式中打过的关卡便可以在自由合战模式中选择，其中包括故事模式中的47个关卡以及天下统一模式独有的“严流岛の决斗”关卡，一共48个。你可以使用任意的武将来挑战这些关卡。在自由合战的关卡列表中会列出关卡的难度，以五星标志来表示，五星越多表示关卡难度越高。在故事模式中出现的一些特有剧情不会在自由合战中出现，此外模式的区别也影响到武将的专属道具的获取（具体请参看后文道具部分）。不过如果只是需要获取经验值、金钱或者通常道具的话，则可以选择自由合战模式来方便地进行游戏。



↑选择不同的武将，挑战丰富的战场舞台。

©2006 CAPCOM CO.,LTD.All Rights Reserved.

画面显示说明



画面显示	
1、体力槽	2、BASARA槽
3、战极DRIVE槽	4、当前装备的固有技
5、敌将体力槽	6、敌将战极DRIVE槽
7、连击评价	8、连击数
9、地图	10、本关所获得的金钱数
11、当前的金钱获取倍率	12、本关杀敌数
13、本关所获得的经验值	



人物成长

人物升级

角色在战斗中会获得经验值。达成关卡中的特别恩赏条件能获得经验值奖励。另外，根据所选游戏的难度，也会有一定的经验值奖励。难しい难度下过关之后可获得1.2倍的经验值，究极难度下可获得1.5倍的经验值。经验值达到一定程度之后就会升级。人物升级之后会提升体力上限，但是攻击力、防御力数值并不会随之增长。想要提升这两项数值，只能通过装备更好的武器、防具以及在商店中购买相应的能力提升道具。

人物升级之后，除了提升体力上限之外，还关系到可装备道具的数量、战极DRIVE的等级以及固有技的习得。每个人物最初只能装备三个道具，达到20级之后增加为四个，50级之后增加为五个。而当人物达到30级时，战极DRIVE的等级也会提升为2级，此时每达成200人斩就能积蓄到第2级的战极DRIVE，发动之后比第1级战极DRIVE的持续时间更长。人物达到70级之后更能够习得第3级的战极DRIVE，发动后持续时间更长。

快速获取经验值的心得

要把一个人物练到最高等级需要100万石的经验值，这是一个颇为漫长的过程。不过想要快速练级也不是没有办法：我们知道在战场上完成特别恩赏条件可以得到额外的经验值奖励，尤其是在一些难度高的关卡中，经验值奖励是非常可观的。我们可以利用“苍红一骑讨ち”这一关，这关只有真田幸村一个敌人，只要在1分钟之内击破他就能得到8000石的特别恩赏了。不过真田幸村的实力也很强，1分钟之内击破并不是一个容易的事情。最好装备上“备えの神水”、“手炼の准备”等道具，这样就能在拥有战极DRIVE、BASARA技的状态下出战，然后还可以利用“代偿の带纽”这个道具，在BASARA槽没满的状态下可以消费体力使用BASARA技一次。而且战场中还有两个装有神水的宝箱，利用它们再度补充BASARA槽，这样就能连续使用BASARA技，尽快击倒幸村了。

金钱

小判

小判也就是金币，是本游戏中使用的货币。小判可以用来从商店中购买各种道具物品。商店中除了有各角色共通的20种装备用道具之外，还有每个角色的第3、第5、第7三把武器，以及第2防具，还有每个角色各30个提升能力数值上限的道具。这些道具中有很多都价格不菲，需要几十万两小判才能购得。因此，想要把商店中的东西全部买来的话，所需要花费的小判是一个巨额的数字。

连击系统

小判主要在战场上获得。例如打破蓝色的宝箱就有可能获得小判。击倒背着金色宝箱的敌兵（小判兵）、击倒敌方武将也能获得小判。而获得小判最重要的手段就是打出高连击。本作中的连击系统与小判的获得量息息相关，下面就让我们来了解一下这个系统。

每当达成80连击之后画面左上方会出现READY字样的连击评价。达到100连击之后连击评价会变为GO，此时每击倒一个杂兵都可以获得1两的小判奖励。达到200连击之后，连击评价为DOUBLE，此时每击倒一个杂兵都可以获得2两小判奖励，而击倒敌将所获得的小判数量也变为平时的2倍。300连击之后连击评价为



TRIPLE，获得小判数量变为3倍；400连击之后评价为BASARA，获得小判数量变为4倍。每500连击之后更会进入FEVER状态，此时每次击中一个敌人都会掉落1两小判，同时击倒敌人之后所获得的小判数量也变为平时的5倍。FEVER状态将会持续一段时间，然后变回为BASARA评价，直到下一次达成500连击。在FEVER状态的持续时间之内，即使暂时没有击中敌人，连击评价也不会中断。

想要达成高连击有几点需要注意：第一是一旦受到了敌人的攻击，连击评价就会马上中断。但如果敌人的攻击没有造成角色的硬直，则连击评价仍然会继续。战极DRIVE状态之下角色是没有受创硬直的，因此可以很容易保持连击评价，而装备某些特殊道具（例如武将的第三套防具、狂战士の帷子）也能降低产生受创硬直的几率，有利于连击的维持。第二点要注意的是如果在FEVER状态下又达到了500连击（例如在500连击后进入FEVER状态，然后在FEVER状态的持续时间内达到了1000连击），则FEVER状态的持续时间不会重新计算。第三是游戏中有很多提高连击数量的道具，而每个角色的某些武器也自带提高连击数量的属性，有了这些武器道具，就能让连击数量成倍增长，达成数千连击也就是很容易的事情了。不过其中有一些道具也附带有不利属性，需要注意。

最后需要提醒大家注意的是每个关卡中经常会有一些“法螺号兵”，这种兵手持巨大的螺号，会不断地吹号召唤杂兵出现，只要保持在他们附近战斗就能轻松达成高连击。而且他们自己只是站在原地，不会移动，只要和他们拉开合适的距离，就能避免不小心错手将他们杀死。

快速获取金钱的心得

想要迅速获得小判，可以装备一些具有特殊功能的道具。例如“金满贮金箱”系的道具，每装备一个过关后增加小判500两，同时装备5个“金满贮金箱”系的道具则增加5000两。不过更好的方法是使用“あぶく钱の财布”这个道具，它的效果是让得到的小判大量增加，但被敌人击中的话则小判数量减半。在一般的关卡中，是很难做到完全不被敌人击中的。不过也有办法：我们可以选用浓姬这个使用远程武器的角色，并且配备一些增加连击数的道具，在贱ケ岳の战い这一关开战之后直接向前将三个敌方主将击倒。由于流程很短，而且浓姬又不需要与敌人近身作战，所以很容易达成不受伤害的条件。再加上连击奖赏，三个敌将所掉落的小判将会成倍增长。流程不到1分钟的关卡，可以得到2万两以上的小判！有了这个方法，就能迅速地攒到足够的金钱了。

道具收集

宝箱以及输送兵

在战场上可以找到三种宝箱以及三种宝箱输送兵。打破红色宝箱或者击倒红色宝箱输送兵可以得到恢复类道具。打破蓝色宝箱可以得到小判、招财猫、武具或者玉手箱。击倒蓝色宝箱输送兵可得到武具或者玉手箱。豪华宝箱中可以得到品质更高的武具或者玉手箱。击倒金色宝箱输送兵可以得到小判。

恢复类道具

恢复类道具分为三种：饭团，作用是补充体力；神水：作用是补充BASARA槽。惠比寿樽，同时补充体力和BASARA槽。而每种道具有都分为大小两种，大的效果更强。

恢复类道具可以通过打破红色宝箱或者击倒敌方武将、兵长、红色宝箱输送兵获得。此外，每击倒50个敌人，也会自动得到一个小饭团，这一点需要好好利用。

武具和玉手箱

击破敌人武将、兵长、蓝色宝箱输送兵，或者打破蓝色宝箱、豪华宝箱便有可能得到武具或者玉手箱。武具即武器或者防具，玉手箱则是装备类道具。过关之后在结算画面就可以看到本关所得到的战利品。武具和玉手箱也都分为普通和豪华两种，从豪华武具或者玉手箱可以得到品质更高的装备、道具。

此外，每击倒500个敌人也会自动得到一个武具。但是每关最多得到3个。

招财猫

打破蓝色宝箱有可能获得招财猫。招财猫的作用是一定时间内所获得的经验值二倍。



追求华丽真谛的婆娑罗武将



《战国BASARA2》中一共有22名可以使用的武将，其中有7名是初期可以选用的。其他武将的出现方式也都很简单，只要使用已有的武将通关便可。唯一一个较为特殊的是宫本武藏，他必须在天下统一模式中得到50点以上的称号奖励才能使用，具体请参看后文天下统一模式部分。另外，游戏中还有八位特殊NPC武将，包括浅井长政、阿市、风魔小太郎、片仓小十郎、本愿寺显如、德川家康、今川义元和北条氏政。这些武将不能选用，但是也有别于一般的NPC武将（俗称“大众脸”），他们一般在关卡中作为敌方武将出现，能力也比一般NPC武将更强。

每个可以选用的武将都拥有8把武器、3件防具以及1件专属道具。武器、防具以及专属道具的具体说明请参看后文的道具部分。某些武器上附有武将的得意属性，当装备附有属性的武器时，就能在普通攻击中发动该属性。下文中武器名称前带有☆号的就表示该武器附带有属性。武将的得意属性一共有六种，分别是：光属性，发动时可以破坏敌人的防御；暗属性，击中敌人之后可以吸取敌人的体力；炎属性，令敌人燃烧并且受到持续伤害；冰属性，冰冻敌人，使得敌人的受创硬直时间延长；雷属性，产生雷电波及到附近的敌人；风属性，将敌人吸过来，增加连击数。每个武将所拥有的具体属性，可以参看下文中的列表。





↑每个武将的普通攻击招式都有8段，只要连打攻击键就能形成华丽的连续技，展示BASARA的风采！

奥州笔头 伊达政宗

出现方式 初期人物
得意属性 雷

武器一览：景秀、爪驱、☆牙龙、爪破、蛟龙、☆应龙、黄龙、☆亚罗栖斗流
防具一览：雷怒、雷舞、雷我
专属道具：无限六爪流
关卡流程：上田城电击战→小田原急袭战→长谷堂城猛追战→大坂冬の阵→宿命！川中岛の合战→苍红一骑讨ち

独眼龙政宗平时使用单刀作战，攻击范围较小，实力只能说是中等水平。但是习得固有技War Dance之后，就能发动六爪流状态，无论是攻击速度还是攻击范围都大幅度提升，战斗力暴涨。装备专属道具“无限六爪流”之后更可以一直维持六爪流状态。不过在六爪流状态下无法进行防御以及闪避的动作，因此在面对一些强敌的时候是非常危险的，所以还是根据每一关的实际情况来选择使用吧。BASARA技结束之后也会自动进入六爪流状态，不过持续时间较短。在其他固有技之中，CRAZY STORM和MAGNUM STEP都是相当实用的技巧。

技能名称	习得等级	技能说明
CRAZY STORM	1/10/45	双手持剑砍杀，最后向前方冲刺。可连打。等级提升后可增加攻击次数
DEATH FANG	1	将敌人挑飞至空中。按住△键可跳起追打
JET-X	5/25/40	向前方放出冲击波，距离不大
MAGNUM STEP	15/35/55	高速向前突进，并且旋转刀刃攻击，范围颇大。电属性。等级提升后可增加攻击次数
PHANTOM DIVE	20	跳到空中对地面攻击，向前方放出数道刀气
WAR DANCE	30	发动后保持六爪流状态一段时间，如果受到攻击或者使用其它固有技则回复为普通状态。电属性
HELL DRAGON	50	向前方放出一个电球，距离较远。可蓄力

天霸绝枪 真田幸村

出现方式 初期人物
得意属性 炎

武器一览：朱罗、红牙、☆朱雀、斩红、灼炎、☆炎凰、焰翔、☆栖羽亚陀
防具一览：炽焰、豪焰、威斧璃衣斗
专属道具：大喷火
关卡流程：上田城出击战→长谷堂城突破战→长筱骑马特攻战→京都けんか祭→大坂夏の阵

普通技八下全部打完之后有一个较长时间的硬直，因此还是在打完之前用固有技CANCEL掉比较好。烈火在一对一的情况下比较好用，但是出招时背后没有防御。火焰车威力巨大而且十分华丽，在面对群敌的时候十分有效，但是发动时并非无敌状态，而且方向较难控制，因此对敌将战斗时不推荐使用。BASARA的范围和威力俱佳，而且收招之后还能接续普通技形成连击。

技能名称	习得等级	技能说明
千两花火	1/6/21	向前旋转一圈的攻击，蓄力之后变为防御不能。火属性。等级提升后可缩短蓄力时间
烈火	1/12/24	向前方连续突刺，可连打。等级提升后可增加攻击次数
大车轮	3	将敌人挑飞到空中。按住△键可跳起追打
虎炎	9/15/30	连续三次的强力攻击，蓄力之后变为防御不能。火属性。等级提升后可增加攻击次数
朱雀翔	20/32/44	跳跃攻击，每次命中敌人之后可以再度弹起，然后按△键可以继续进行攻击。等级提升之后可以增加攻击次数
红莲脚	27/39/48	将武器插到地上，然后以武器为中心旋转踢腿攻击。可连打。等级提升之后性能加强
火焰车	35/42/51	手持双枪连续旋转攻击，威力极大，可连打。火属性。等级提升之后可增加攻击次数（Lv Max之后可持续相当长时间）

绚丽豪壮 前田庆次

出现方式 初期人物
得意属性 风

武器一览：事始斯如、信道斯如、☆色恋斯如、早波震如、登龙斯如、☆舞风粹如、天运转如、豪炎轰如
防具一览：乐面·钓狐、精灵面·般若、鬼神面·夜叉
专属道具：倾奇者が通る
关卡流程：前田家家中战→长谷堂城突破战→热血！上田城→本能寺乱入战→稻叶山策略战→大坂冬の阵

使用一把极具气势的大刀，招式大开大合。虽然普通技的速度较慢，但是一开始就拥有押しの一手和恋つづり这两个性能颇佳的固有技，速度、范围都属上等。尤其是恋つづり发动时背后也有攻击判定，用来杀敌或者提高HIT数都是上上之选。不过之后习得的各种固有技则相对实用性较差。其中梦心地虽然可以补充BASARA槽，但是自己处于完全没有防御的状态，很少能找到适用的场合，恶搞意义大于实际意义。BASARA技虽然威猛，但是由于其武器过长，所以敌人在贴身状态下反而很难打满。总的来说，是一个适合初心者使用的角色。

技能名称	习得等级	技能说明
押しの一手	1/16/36	横握大刀向前冲刺，将敌人挑飞到空中。按住△键可跳起追打。等级提升后可增加攻击次数
恋つづり	1/8/28	连续舞动大刀，卷起周围的敌人，可连打。等级提升后可增加攻击次数
浮世の恋	4/24/44	将敌人挑飞到空中然后跳起追打。等级提升后可增加攻击次数
一目惚れ	12	召唤巨大的大刀，向前方猛烈一击
恋のかけひき	20	以各种不同的方式进行攻击的技巧，可连打，根据所接续的招式使攻击方式产生变化
恋の岚	32/40/50	将武器插到地上，然后以武器为中心旋转踢腿攻击。可连打。风属性。等级提升之后性能加强
梦心地	35/42/51	躺倒在地，BASARA槽自动回复。同时可以操作小猴梦吉来进行攻击

征天魔王 织田信长

出现方式 初期人物
得意属性 暗

武器一览：国重、般若长光、☆鬼切国纲、双刃裂界、死魂灭杀、☆征天魔王、浪速必携、魔神冥王
防具一览：天魔、降魔、焰魔
专属道具：黑ノ焰
关卡流程：稻叶山城の战い→姊川蹂躏战→本愿寺黄金传说→长筱铳击战→本能寺の变→大坂冬の阵

信长是一个技术含量较高的角色。他的普通技范围不大，而且速度也偏慢，面对群敌时不占优势。不过其初期拥有的固有技远雷遥可以在远距离射击敌人，而且攻击范围也成扇形，只要灵活跑位，将敌人集中到一个方向，就能够轻松地轰杀。在习得障壁深红以及穿タレル深红这几招固有技之后，更可以将逼近的敌人直接吹飞，配合远雷遥使用便能够轻松破敌。恸哭スル魂和死ニ至ル病这两招虽然都具有不小的威力，但同时也存在明显的缺陷，实用度不是很高。其BASARA技也十分华丽，能席卷大片敌军，但是对于单体的攻击力则较弱一些。

技能名称	习得等级	技能说明
远雷遥	1	向前扇形范围内开枪射击。可连打。并且可与普通攻击组合形成招式变化
疾走スル狂喜	1	向前突进攻击。按住△键可跳起追打
障壁深红	5	使用披风将周围的敌人吹飞
厄灾ノ棘	10/15/30	向前方地面放出尖刺。等级提升后可增加攻击次数
穿タレル深红	20/25/40	用披风裹住身体然后向前放出尖刺。可连打。等级提升后可增加攻击次数
恸哭スル魂	35	打倒的敌人会变成魂围绕信长盘旋，并提升信长的攻击力。按△键可以把魂发射出去。但是如果遭到敌人攻击则会受到魂的反震伤害。暗属性
死ニ至ル病	45	发动之后遭到攻击没有硬直，接触到信长的敌人会被震开并受到伤害。但同时信长的体力自动减少、防御力和移动速度下降。暗属性



裂界武帝 丰臣秀吉

出现方式 初期人物
得意属性 光

武器一览：刚掌·烈波、刚掌·皇刃、☆刚掌·刚霸、灭掌·轰罗、☆灭掌·狮王、戏王·武理斥具、灭掌·霸天金刚
防具一览：不动天轮、钢破刚壁、狮子烈吼
专属道具：战友の笼手
关卡流程：姉川蹂躏战→贱ケ岳湖畔战→四国重骑战→高松城上陆战→山崎布阵战→安土顶城战

本作中最为另类的人物设定，完全颠覆了人们心目中对秀吉的印象。固有技速度偏慢，但由于是光属性，具有破防的效果，因此对敌将时占有优势。除此之外，秀吉的很多固有技都属于投技系，使用普通技牵制敌人，等敌人防御之后马上接续固有技破防，是一个很不错的战术。金刚破灭和灰尘乱涡是比较常用的范围技，不过攻击力还是偏弱，因此对群敌时效率不高。破邪冲天要到32级之后才能习得，在一对一的情况下具有很大的威力。总体来说，是一个对敌将极强，但是面对大量敌兵时缺乏杀敌手段的角色。装备专署道具之后可以抓起友军。

技能名称	习得等级	技能说明
猿舞豪把	1	抓起一个敌人作为武器攻击。按△键可以将敌人仍出去
金刚破灭	1/8/23	用拳击打地面，使地上放出巨石。可蓄力。光属性。等级提升后可增加攻击次数
灰尘乱涡	4/16/44	抓住一个敌人然后旋转攻击，最后将敌人投出。可连打。等级提升后可增加攻击次数
三掌莲华	12	连续的三次攻击
天地葬送	20/36/48	向前突进并将敌人打飞至空中，然后跳起追打。等级提升后可增加攻击次数
传冲裂鬼	28	抓住敌人向前方冲出，最后将敌人投掷出去
破邪冲天	32/40/52	速度极快的连续刺拳，可连打。等级提升后可增加攻击次数



天衣无缝 长曾我部元亲

出现方式 初期人物
得意属性 炎

武器一览：长枪八流、长枪荒涡、☆长枪焰天、长枪黑狼、长枪岚斩、☆长枪皇炎、钓果万全、长枪鬼神
防具一览：铁地十二存、狩武、海皇
专属道具：长曾我部应援团旗
关卡流程：濑户内海战→ザビ－教追放战→严岛の战い→长筱铳击战→折上原双龙阵

招式较为怪异，左手一直叉在腰间，几乎所有的招式都只用右手。一套普通技打完之后没有明显的硬直，面对杂兵的时候一直横扫过去便可。元亲的固有技普遍攻击力不高，但是性能都较为奇特。初期拥有的十飞在对武将战时可以迅速移动到敌人背后，对付拼命防御的敌人有奇效。而四缚更可以将前面不小范围内的敌人全部用渔网困住，然后可以进行追打。在体力所剩不多的情况下更可以用这招困住敌人然后逃之夭夭，避免了被敌人追击的危险，等找到补充体力的道具之后再卷土重来。五罗和弩九习得时间较晚，性能也不算太好，不是很实用。

技能名称	习得等级	技能说明
十飞	1	跳至空中以荡秋千的方式向前突进
四缚	1/10/30	放出网子将前方的敌人吊起来。等级提升后可延长持续时间
三覇鬼	5	二段的吹飞攻击。火属性
八破	15/25/55	先将武器在头顶旋转然后向前放出冲击波。可蓄力。火属性。等级提升后可增加蓄力段数
一触	20/35/45	将武器仍出然后再拉回来，钩住敌人。被钩住的敌人会掉落小判。等级提升后掉落小判增多
五罗	40	先将敌人打倒在地然后一脚踢飞。火属性
弩九	50	利用武器当滑板向前冲刺，然后放出火球。



月下为君 春日

出现方式 初期人物
得意属性 光

武器一览：苦无·霞怜、苦无·幻弄、☆苦无·月华、苦无·舜丽、苦无·羽鹜、☆苦无·月凛、☆苦无·琉阿、☆苦无·煌雅
防具一览：兽悬、缟悬、浮悬
专属道具：もう一つの剑
关卡流程：本愿寺黄金传说→小田原城潜入战→山崎布阵战→京都けんか祭→稻叶山谋略战展

前作中招式设计与猿飞佐助完全相同，本作中终于拥有了自己的招式套路。普通技范围不大，最后一招是跃起向前面扇形范围内投出绳镖，算是增加了一点攻击范围。不过初期拥有的两个普通技都较为实用，尤其是密仪·暗消可以覆盖整个前方，攻击力也不弱。但是在使用这一招的时候背后也处于没有防御的状态，因此要注意跑位。后期习得的几个固有技还是与猿飞佐助有些相似。密仪·群萤是攻防一体的招式，性能不错，可惜要到45级才能习得。BASARA技相当华丽，攻击范围也令人满意，可惜的是很难将攻击锁定在单个目标身上。

技能名称	习得等级	技能说明
密仪·月轮	1/10/25	倒立之后高速旋转攻击敌人，可连打。等级提升后可增加攻击次数
密仪·暗消	1	向前方放出丝线编制的网将敌人吸住，然后按△可追加爆炸攻击
密仪·白夜	5	遁入地下然后从敌人脚底冲出，将敌人打至空中
密仪·阳炎	15	受到攻击的瞬间发动，会从敌人上空出现进行反击。光属性
密仪·落星	20/30/40	放出丝线将敌人拉过来。等级提升后放出的丝线增多
密仪·御镜	35	向前放出分身攻击敌人，分身飞行距离很远
密仪·群萤	45/50/55	放出手里剑自动追踪敌人，蓄力之后放出的手里剑数量变多。光属性。等级提升后可增加蓄力段数



破邪清真 森兰丸

出现方式 伊达政宗通关
得意属性 雷

武器一览：重藤弓、破鹫の弓、☆苍雷神、闪苍、斩魔、☆雷鹤荒毅、チョコバナナ、裂空荒雷
防具一览：小丸弓曳、白银弓曳、起雷弓曳
专属道具：ふしぎな金平糖
关卡流程：桶狭间影武者战→最北端一揆镇勃发→姉川蹂躏战→本愿寺黄金传说→本能寺の变

固有技速度较快，但是攻击范围实在是太小，经常是打了半天也没打倒几个敌人。初期拥有的五月雨和虹驱两个固有技都没什么特色。因此兰丸在等级较低的时候打起来会颇为吃力。固有技豪雷需要自己目测好距离，如果不准的话很可能打不到人。岚矢虽然威力较大，但是蓄力时间过长，实用度也不高。36级才能习得的流星雨算是兰丸的主攻技能，范围和威力都不错，但要注意身体正下方的敌人无法攻击到，所以要利用兰丸移动速度快的特点跑好位。BASARA技发动过程中无法移动，因此也要找好位置，尽量在敌人数量多的地方使用。

技能名称	习得等级	技能说明
五月雨	1	向前放出箭矢。蓄力之后可最多放出五箭
虹驱	1/8/32	向前方的突进技，蓄力之后突进距离增加。等级提升后可增加蓄力段数
仰ぎ弓	4/12/40	将敌人挑飞到空中然后向上射击。可连打。等级提升后可增加攻击次数
豪雷	16	向前方抛物线射出一箭，形成落雷
紫电	20/24/48	射出的箭矢击中敌人之后又会折射向其它敌人。等级提升后可增加折射次数
岚矢	28	向前扇形放出三支巨大的箭矢，具有自动追踪和爆炸的性能
流星雨	36/44/52	跳到空中向地面连续射出箭雨。可连打。等级提升后可增加攻击次数



苍天疾驱 猿飞佐助

出现方式 真田幸村通关
得意属性 暗

武器一览：甲贺手里剑、四方手里剑、☆暗鸟、旋风、鬼忍手里剑、☆漆黑螳螂、传说の一作目、飞翔天风
防具一览：忍甲·旋影、忍甲·风尘、忍甲·雷华
专属道具：空蝉の极意
关卡流程：小田原城潜入战→ザビ－教追放战→京都けんか祭→贱ケ岳湖畔战→本能寺暗杀行

招式变化较多，当作为敌方角色登场的时候往往会给玩家带来很大的麻烦，但自己使用起来却不是那么容易控制。普通技的最后一招是向左右两侧抛出手里剑，正中央的敌人反而可能打不到。影追之术在一对一的时候较为实用，一旦锁定敌人之后可以连发数次，让敌人没有还手的空隙。42级习得的分身の术是十分强力的技巧，与两个分身一同攻击，威力提升不少。BASARA技性能优越，不但攻击范围大，而且可以快速自由地移动，对群敌或者单体效果都相当不错。此外，灵活运用受身、空蝉の术、空中滑翔等动作，也可以迅速摆脱被攻击的不利局面，并且对敌人展开反击。固有道具“空蝉の极意”也具有很高的实用价值，有时候可以扭转不利的局面。如果能熟练掌握各种招式，便能发挥出不俗的威力。

技能名称	习得等级	技能说明
影追の术	1/24/36	向前投出手里剑，命中敌人之后自己也冲上去攻击。等级提升后可增加攻击次数
引寄の术	1	向前投出手里剑，并把前方扇形范围内的敌人都拉过来
影潜の术	6	遁入地下然后从敌人脚底冲出，将敌人打至空中
云隐れの术	12	放出闪光弹让敌人眩晕，然后一段时间内隐身
空蝉の术	18	受到攻击的瞬间发动，会从敌人上空出现进行反击。暗属性
影当の术	30	向前放出分身攻击敌人，分身飞行距离很远
分身の术	42	放出两个分身与真身一起攻击，持续一段时间



贤才瞬丽 阿松

出现方式 前田庆次通关
得意属性 风

武器一览：小狐、蓝华、☆小燕、翠翔、小鹭、☆小鹰、前田家のほうき、天翔
防具一览：雉子、鸳鸯、孔雀
专属道具：百兽の女王
关卡流程：最北端一揆勃发→春日山忍法帖→折上原双龙阵→严岛夺还战→ザビ－城脱出计画

前作招式与上杉谦信类似，本作中也改头换面。虽然使用长刀作为武器，但是普通技的前几下大都是纵斩、直刺一类的招式，攻击范围较小。好在最后三下都是横向的回旋斩，保证可以将周围的敌人吹飞，弥补了前几下的弱点。固有技的实用价值不高，动物召唤系的技能要么是攻击力差强人意，要么是范围不够大。古流·天の星云虽然颇为华丽而且威力不俗，但是出招收招的速度都较慢。BASARA技也属于站立在原地不动的一类，不过覆盖范围还算说得过去。可惜的是攻击次数不够密集，对单体的伤害不高，因此对武将战的时候也稍微有些吃亏。

技能名称	习得等级	技能说明
飞べ、太郎丸！	1/6/30	召唤鹰向前飞出攻击敌人。等级提升后可增加鹰的数目
古流·彗星突き	1/12/33	连续用刀柄突刺攻击，然后斜斩一刀。等级提升后可增加攻击次数
行け、次郎丸！	3/15/42	召唤猪以折线向前攻击。等级提升后可增大猪的威力
古流·天驱け星	9/21/48	高速突进将敌人挑飞至空中，落地后再加以追打。等级提升后可以增加攻击次数
止めろ、三郎丸！	18/27/51	召唤地鼠向前方扇形突进攻击。等级提升后可增加地鼠数目
古流·天の星云	24/39/54	用刀卷起旋风，将敌人吸起来然后投掷出去，可连打。风属性。等级提升后可以增加攻击次数
怒れ、五郎丸！	36/45/57	召唤熊，用熊的吼叫使敌人恐慌，然后熊会攻击敌人。等级提升后可增加熊的攻击次数

 冷眼下瞰 明智光秀

出现方式 织田信长通关
得意属性 暗

武器一览：樱舞、绀碧、☆蓝祸、凶咬、白狼、☆黑虹、饵历・舞苦、死坏
防具一览：恨祸、刺怨、降魔
专属道具：黄泉がえりの香
关卡流程：姊川蹂躏战→高松城上陆战→折上原双龙阵→长谷堂城猛追战→关ヶ原の战い

颇有些变态色彩的“食人魔王”，普通技攻击范围较差，而且从第四下开始，都有不小的硬直。尤其是全套招式打完之后光秀还会仰天狞笑，更是给敌人留下了反击的空隙。所以最好不要将普通技打完，从第三下之后便承接固有技CANCEL硬直为上。初期技能怨恨的斩击正是为这一战法而生，□□□△的招式组合适用于大多数场合下，甚至可以将敌方武将一口气“连到死”。其它的固有技也大都十分阴毒，专攻敌人下盘。BASARA技性能不错，而且还可以吸取敌人体力，可惜就是发动实在太慢了一些，严重影响战斗流畅程度。

技能名称	习得等级	技能说明
怨恨的斩击	1	贴紧地面的旋转攻击，砍杀敌人的脚步
恍惚的吸收	1/15/40	用武器穿刺敌人的身体并且吸收敌人的体力。暗属性。等级提升后可提高体力回复值
冲动的抱拥	5/25/45	在身体两次连续挥动武器，最后放出冲击波。等级提升后可增加攻击次数
咒诅的千棘	10	向前方扇形范围内的地面放出尖刺
屈辱的追打	20	连续对敌人足部进行攻击。可连打
守护的铠骨	30	召唤出骷髅保护身体。按△键可将骷髅炸碎，敌人会惊恐地逃窜
因果的应报	35	对敌人进行挑衅，受到敌人攻击之后给予强力的反击。暗属性

 苍烈瞬躏 竹中半兵卫

出现方式 丰臣秀吉通关
得意属性 暗

武器一览：凛刀・霞卦、凛刀・彩音、☆凛刀・冻摩、凛刀・琉那、凛刀・莲水、☆凛刀・飒舞、万国の象征、凛刀・天音
防具一览：华耀寒丽、羽丽月翔、湖月流丽
专属道具：佳人薄命の假面
关卡流程：稻叶山城の战い→热血！上田城→严岛の战い→京都けんか祭→安土顶城战

半兵卫使用关节剑作为武器，普通技的攻击范围不错。尤其是最后几下将剑完全施展开来，不但能攻击到身体周围很大范围内的敌人，而且还能将敌人打飞到空中。但他的普通技最大问题在于每一下之间的衔接不够流畅，每出一招都有较长的停顿时间，因此在与武将战斗的时候很不利。初期拥有的固有技当中，华**やかに**是在身体前方编制一道剑网，攻击力和攻击范围都上佳，升级之后更是可以大大提升攻击次数，是相当优秀的技能，唯一的缺陷是不能覆盖身体两侧和背后。暗**に**包**まれて**虽然也具有攻击范围广的特点，但是蓄力时间过长，实用度低。而命绝**えるように**以及怒**りを**入**めて**则都有缺陷。BASARA技也是固定在原地发动，适用性上有一定的限制。如果想要挑战高连击数的话，使用半兵卫是一个不错的选择。

技能名称	习得等级	技能说明
ささやくように	1	向前放出关节剑，命中之后将敌人拉过来。如果按住△则会将敌人打飞。暗属性
华やかに	1/10/45	高速地划出一道剑网。可连打。等级提升后可增加攻击次数
甘く柔らかに	5/20/25	将敌人打飞到空中然后进行追打
暗に包まれて	15/35/40	放出从天而降的剑雨。蓄力后可增加剑雨数量。暗属性。等级提升后可增加蓄力段数。
命绝えるように	30	向前高速冲刺并且不断攻击。发动时体力会缓慢减少
怒りを入めて	40	一段时间内会心一击发动几率上升，但是要受到大伤害

 诡计智将 毛利元就

出现方式 长曾我部元亲通关
得意属性 光

武器一览：轮刀・霸幻、轮刀・双天、☆轮刀・残波、轮刀・天纶、轮刀・死坏、☆轮刀・天照、☆轮刀・令音望、☆轮刀・封神
防具一览：露舞、幻舞、皇舞
专属道具：日轮の冠
关卡流程：长筱铳击战→贱ヶ岳の战い→濑户内海战→山崎布阵战→严岛夺还战

使用轮刀作为武器，普通技招式攻击范围难以让人满意，尤其是最后一击覆盖不到身体两侧，处于众多敌人包围之下会十分不利。固有技比较有特点，先**の**手・发和弹**き**手・壁都属于设置陷阱（或者机关）类的招式，如果能够选择好位置会有意想不到的效果。封**じ**手・怀和禁**じ**手・缚虽然威力不小但是发动速度太慢，如果在人群之中贸然使用是很容易遭到攻击而中断的。因此必须在与敌人接触之前保持好距离发动。BASARA技相比之下则没有什么特点，只是很一般的乱舞技。最后一击是“阳光普照”，看起来很华丽，但攻击范围其实不大。

技能名称	习得等级	技能说明
先の手・发	1	在地面设下地雷，一定时间后爆炸，或者以挑衅技来引爆。光属性
返し手・转	1	用轮刀旋转攻击
弹き手・壁	5/15/50	在空中放置光环，可以反弹敌人的子弹或者箭矢。等级提升后可增加设置光环的数量
抜き手・烈	10	轮刀的连续高速旋转攻击，最后将敌人挑飞到空中。可连打。等级提升后可增加攻击次数
封じ手・怀	20	放出光环，锁住敌人，被锁住的敌人会成为手下。等级提升后可增加锁住敌人的数量
禁じ手・缚	30	向前方放出光环，光环内的敌人会遭到强力的攻击。蓄力可以让光环扩大。等级提升后可增加蓄力段数

 神速圣将 上杉谦信

出现方式 春日通关
得意属性 冰

武器一览：小豆长光、不动利剑、☆乱れ雪、冰岚鬼仁剑、雪杀昌、☆大雪暂、真心を君に、霸邪圣皇剑
防具一览：霞流、冰波、清犀
专属道具：战蔷薇
关卡流程：川中岛会战→长谷堂城突破战→农村防卫战→稻叶山谋略战→川中岛の合战・地

虽然武器长度并不是特别长，但是普通技招式速度较快，而且大都是横向的斩杀，覆盖范围较大，性能让人满意。普通技的最后一击是向前冲刺并且收刀入鞘，尽管看起来只是攻击前方一条直线上的敌人，但实际上威力可以波及到一个扇形的范围之内，而且收招硬直也不太明显。再加上冰属性可以将敌人冻住，所以还是非常好用的。固有技之中，突进系的招式虽然华丽，但想要对单体造成较大的伤害的话则需要一定的控制技巧。神烈这一招是快速向前突刺，对单体的攻击力优秀，但是攻击距离稍差。如果想要衔接在普通技之后使用的话，有可能会因为敌人距离太远而无法完全命中。神阵是放出大范围的冰块，虽然本身的攻击力不高，但是能将多数敌人冻结住，无论是作为攻击还是防御性的招式使用都很不错。BASARA技威力中等，发动时也不能移动，所以也要注意使用时机。

技能名称	习得等级	技能说明
神燕	1/8/32	向前放出刀气。等级提升后可以增加刀气范围
神斩	1/16/36	向前冲刺并使用居合斩。可连打。等级提升后可增加攻击次数
神烈	4/20/44	向前连续快速突刺。可连打。等级提升后可增加攻击次数
神镜	12/28/52	当身技，受到攻击之后以强力的斩击进行反击
神阵	24	冻结周围的空气
神速	40/48/56	发动之后开始高速冲刺，冲刺过程中按□键可以使用居合斩攻击敌人。等级提升后可延长持续时间

 缭乱无比 浓姬

出现方式 明智光秀通关
得意属性 炎

武器一览：空蝉/阳炎、霸王/丽王、☆扬羽/绫羽、雅丽/聪丽、火天/地炎、☆梦幻/幽玄、魔帝/妖帝、双铳惠戊新&达戊璃
防具一览：雪待宵、紫阳花优、黑地金丝华宴
专属道具：胡蝶のかんざし
关卡流程：最北端一揆勃发→春日山忍法帖→三方ヶ原逆袭战→贱ヶ岳の战い→山崎布阵战

使用手枪作为武器，在所有的角色当中是极为特别的一个。手枪的连射性不错，虽然攻击范围只是一条直线，但只要灵活跑位的话，完全可以御敌于千里之外。习得秋津渡**り**之后，更可以一直保持面向一个方向射击，只要注意好敌人的位置，就能够轻松地进行扫射了。初期拥有的技能中黑蜥蜴是大范围的吹飞技，适用于被敌人逼近的场合之下，可以有效地脱离被包围的局面。香鱼**の**跳则实用性较差。其他的固有技当中，大蛇**の**吼、绵津见**の**叹**き**以及叫天子**の**舞都是大范围的射击技能，威力范围俱佳。因此，虽然看起来比较另类，但只要熟练掌握了各种招式性能，并且注意跑位，浓姬可以发挥出巨大的威力。相对于固有技来说，BASARA技则比较缺乏特色，也是属于原地固定发动的种类，而且覆盖范围较小，一般只适用来摆脱不利局面，而并非用来主攻。一般的状况下，用枪来解决就足够了。

技能名称	习得等级	技能说明
黑蜥蜴	1	回旋踢，吹飞周围的敌人
香鱼の跳	1	将敌人挑飞到空中，然后开枪射击
大蛇の吼	5/20/40	用机关枪猛烈地扫射。可连打。等级提升后可以提高连射性能
胡蝶の目觉め	10	连续的体术攻击，可追打
绵津见の叹き	15/30/45	向前方扇形地面发射爆弹。等级提升后可以追加连射
秋津渡り	25	保持面对前方，可以一边移动一边射击
叫天子の舞	35	向四面八方射击

 战神霸王 武田信玄

出现方式 猿飞佐助通关
得意属性 炎

武器一览：石动配、双斩扇、☆红莲翔、羽裂扇、牙裂翔、☆赤凤翔、战祭り、裂袭刃
防具一览：红莫、虎吼、鬼恸爆炎
专属道具：爆裂风林火山
关卡流程：川中岛渡河战→小田原急袭战→三方ヶ原の攻防→长筱骑马特攻战→宿名！川中岛の合战・天

使用重型武器的武田信玄普通技最大的弱点就是速度太慢，好在攻击范围尚可，一定程度上弥补了缺陷。固有技当中，疾**きこと**风**の**如**く**的实用性是最高的。其它几种攻击性的固有技，不是速度太慢，就是范围一般，没有太大的实用价值。徐**かなること**林**の**如**く**可以将体力转化为BASARA槽，等级提升之后转化率较高，只要消耗不多的体力就能补满BASARA槽。不过信玄的BASARA技与其它角色差别较大，虽然从天上不断落下陨石，但是陨石本身的攻击力很低，也很难准确命中单个敌人。在发动BASARA技的时候，信玄还能自由行动，并且处于无敌状态，因此实际上还是要靠自己手动输入攻击敌人，这比起其他一些角色的强力BASARA技来，就显得效率差多了。不过像侵略**すること**火**の**如**く**这种发动速度慢、容易被中断但是威力不错的招式，倒是可以考虑在BASARA技发动时多多使用。

技能名称	习得等级	技能说明
疾きこと风の如く	1/10/40	猛烈的回旋斩，并卷起旋风。蓄力吼回旋斩次数增加。等级提升后可增加回旋斩次数、缩短蓄力时间
徐かなること林の如く	1/20/45	将体力转化为BASARA槽。等级提升后可提高转换比率
侵略すること火の如く	5	用拳向前猛击。蓄力之后防御不能。火属性。
动かざること山の如く	15	猛击地面，使地面上升起巨石，防御不能。蓄力后威力提升
动くこと雷の震うが如く	25	用武器将巨石打飞，攻击前方的敌人
知り难きこと阴の如く	30/35/50	连续的猛烈撞击，最后将敌人打飞到空中。等级提升后段数增加



豪放磊落 前田利家

出现方式 阿松通关
得意属性 炎

武器一览：巨枪安达太良、巨枪武藏、巨枪赤城、巨枪日向、豪枪大和、云海无尽、**カジキマグロ**、巨枪金刚
防具一览：梅钵纹付星兜、茶涂角变兜、尾张国牛头骨
专属道具：爱妻弁当
关卡流程：三方**ケ**原**の**攻防→**ザビ**－教追放战→热血！上田城→最南端灼热战→京都**けんか**祭

虽然使用的武器是一柄长枪，看起来应该属于速度较慢的重型角色，但实际上普通技的出招速度相当快，而且也大都是横向的斩杀，控制范围较大，性能让人满意。只是全套普通技打完之后有一个将长枪扛到肩上的收招动作，硬直时间稍长，可以考虑以固有技来CANCEL。初期拥有的两个固有技火口**の**连弹和来**い**、鹰**よ**！实用度不高，但是可以用来打背。其后习得的本能**の**打击和野生**の**斩击发动速度较慢。不过最后两招兽**の**连击以及炎**の**跳跃倒是速度相当快，可以多多利用。利家的BASARA技是向前方较小的扇形范围之内吐出火焰，威力颇大，但是攻击距离、范围都较小，要看准时机使用。在发动BASARA技的过程中还可以在一定范围之内转动身体，调整喷火角度，以攻击到更多的敌人。总的说来是一个依靠普通技就能轻松打天下的角色，对于刚刚上手这个游戏的玩家比较适用。

技能名称	习得等级	技能说明
火口の连弹	1/15/45	向前吐出火球。可连打。火属性。等级提升后可增加火球数量
来い、鹰よ！	1/25/40	召唤鹰群攻击敌人。等级提升后可增加鹰的数量
本能の打击	5	向前猛烈的横斩
野生の斩击	15	猛烈的一击，将敌人挑飞至空中
兽の连击	25	用武器轰击地面，将敌人震到空中之后再用连续突刺追打。等级提升之后可增加攻击次数
炎の跳跃	30/35/50	跳至空中用回转的方式进行攻击。火属性



一刀必杀 岛津义弘

出现方式 森兰丸通关
得意属性 雷

武器一览：斩岩剑·青岚、斩铁剑·鬼皇、☆家宝·雷神剑、萨摩宝·解燕剑、粉碎棒·金刚、☆两断斧·天雷、鬼岛津、天斩斧·庆云
防具一览：丸十黑铁肩当、樱岛缚岩肩当、金色鬼瓦肩当
专属道具：剑豪**の**德利
关卡流程：春日山忍法帖→四国重骑战→京都**けんか**祭→濑户内海战→关**ケ**原**の**战**い**

老爷子的招式还是跟前作一样，“直来直去”，几乎所有的招式全都是自上而下的纵砍，空有一把气势逼人的巨剑，但实际上的攻击范围却小得可怜，这使得他在面对众多敌人的时候几乎是最难使用的角色。固有技当中，示现流·高波、示现流·来迅的发动速度都较慢。示现流·断岩更是需要长时间的准备，虽然具有一击必杀的威力，但是在实战之中几乎很难准确命中敌方武将。如此这些限制使得义弘的综合实力在所有武将之中排名相当靠后。好在还有示现流·六进这一个救命的招式，这可以算是义弘唯一的横斩类招式，而且速度范围都相当不错，必备招式。义弘的BASARA技与普通技几乎一样，完全都是一条直线的纵斩。如果能够对准敌方武将完全命中的话伤害相当可观，但是面对众多敌兵就显得捉襟见肘了。

技能名称	习得等级	技能说明
示现流·击昌	1	跳起进行回旋斩。雷属性
示现流·六进	1	向前冲刺横斩
示现流·喝破	5	大喝一声，周围的杂兵会四散逃窜
示现流·高波	10/15/25	向前放出冲击波，将敌人打飞到空中。等级提升后可以提高冲击波的威力
示现流·断岩	20	威力无比的纵斩。硬直很大
示现流·来迅	30/35/40	向前放出远距离电流冲击波。蓄力之后攻击次数上升。等级提升后可延长电击时间。雷属性。



战国最强 本多忠胜

出现方式 竹中半兵卫通关
得意属性 雷

武器一览：机巧枪·黑王、机巧枪·钢王、☆机巧枪·电王、机巧枪·牙王、机巧枪·天王、☆机巧枪·雷帝、天地**の**理、机巧枪·雷神真王
防具一览：钢具足·葵壁、钢具足·土壁、钢具足·飞翔壁
专属道具：**プラズマ**发生装置
关卡流程：桶狭间影武者战→四国重骑战→**ザビ**－城脱出计画→三方**ケ**原逆袭战→大坂冬**の**阵

号称“战国最强”的忠胜性能确实极为优秀，普通技招式的威力和范围都是一流水平。只是由于出招的时候移动幅度过大，想要锁定单个目标的时候有些不方便，但面对群敌的时候可以用“虎入羊群”来形容。由于忠胜的设定是“机械兵器”，所以在前作中他想要转身的话必须像机动车辆一样绕一个圈，而本作中他也可以像普通角色一样自由地转身了。忠胜的固有技大都不是对敌人进行直接攻击，而是形态的转换。攻击形态下可以发射火炮，装备上专属道具**プラズマ**发生装置之后更可以将炮弹变为大范围的电浆弹，与敌人拉开距离发射可以轻松消灭大批敌人。BASARA技较前作也有加强，攻击密度更大，避免了打不到人的情况。

技能名称	习得等级	技能说明
突进形态	1	向前突进，将敌人贯穿
机动形态	1/30/60	利用背上安装的喷射装置进行高速移动。等级提升之后可以加快移动速度
防御形态	10	装备上盾牌，一段时间内防御理提高
攻击形态	20	装备上火炮，一段时间内按△键可以发射炮弹
援护形态	40	召唤出电磁浮游炮，一定时间内自动攻击敌人。按下△键可以在身体周围放出电流
电磁形态	50	在身体周围放出电磁波，碰到的敌人会受到伤害并且被弹开。发动时体力会慢慢减少



南蛮我道 萨比

出现方式 毛利元就通关
得意属性 炎

武器一览：E.**ブレイク**、D.**キャノン**、☆C.**アタック**、B.**ハ－ト**、A.**ソウル**、☆S.**バスタ－**、SS.**メガホン**、SSS.**ランチャ－**
防具一览：使命**の**法衣、爱**の**法衣、传说**の**法衣
专属道具：入信者募集**の**贴纸
关卡流程：桶狭间影武者战→严岛**の**战**い**→最南端灼热战→本愿寺黄金传说→关**ケ**原**の**战**い**

首先必须要提到的是萨比的阵亡姿势，实在是太恶搞了……萨比体形庞大，移动速度偏慢，但普通技攻击速度尚可，而且有大范围的旋转攻击。初期拥有的两个固有技都比较实用：炎**あれ**是向前发射榴弹，发射速度快，硬直小，一直连发下去也没问题。祈**あれ**不但是360度全范围攻击判定，而且还能让敌人暂时失去斗志，在被包围的时候可以多多利用。在其它固有技之中，火葬**あれ**的性能也不错，一边移动一边攻击敌人，而且自己悬浮在空中，减少了受到攻击的可能性。BASARA技是召唤一台重炮轰击，威力巨大但不能改变方向，要看准位置使用。

技能名称	习得等级	技能说明
炎あれ	1	向前发射火炮，命中后发生爆炸。火属性
祈あれ	1	高唱圣歌，周围的敌人会失去战意
天罚あれ	5/15/45	向前方出三个小人偶，一段时间后会爆炸。火属性。等级提升之后可增加攻击力
突击あれ	15/25/50	向前旋转冲刺的突进技。蓄力之后飞行距离增加。火属性等级提升之后可增加蓄力段数
火葬あれ	20/40/55	向下喷射火焰，在空中飞行，将地面上的敌人烧尽。火属性。等级提升后可延长飞行时间
天使あれ	30	召唤出爱的天使，代替萨比承受攻击。按下△可以将天使发射出去
惠みあれ	35	扔出金币，周围的敌人会被打倒



天真烂漫 伊月

出现方式 上杉谦信通关
得意属性 冰

武器一览：**サルタヒコ**、**オオアナムチ**、☆**オオヤミノメ**、**アカルヒメ**、**トヨウケヒメ**、☆**ウカミノタマ**、☆魔法大作战！、**ヤソマガツヒ**
防具一览：**タヂカラオ**、**アメノカヤマ**、**ツキユミ**
专属道具：**ハンマ**－忘**れた**！
关卡流程：农村防卫战→山崎布阵战→高松城上陆战→折上原双龙阵→本能寺最终决战

普通技的攻击速度偏慢，不过由于招式大都是横向挥舞，攻击范围不错，如果配合冰属性的武器的话更能够将敌人冻住。**おらさちから**是类似于伊达政宗的WAR DANCE的固有技，使用之后切换战斗形态，招式性能发生巨大变化。不过与政宗多变出几把刀来不同的是将锤子扔出去空手作战……丢掉锤子之后移动速度、攻击速度都有大幅度提高，攻击方式变成了对单体的“千裂拳”，可以锁定一个目标进行连续的追打。建议在对敌武将战斗的时候使用。大**かんぱ**是360度全范围的攻击技能，带有冰属性能够将敌人冻住，也是非常实用的招式。而雪**だるま**警报则是召唤雪人从天而降砸向敌人，也带有冰属性，不过如果敌人处于贴身状态的话很可能会打不到。冰属性的BASARA技威力巨大，也是杀敌的利器之一。

技能名称	习得等级	技能说明
雪かき音头	1	将敌人打飞到空中。按住△键可跳起追打
まつりばやし	1	向前突进并且回旋攻击，吹飞周围的敌人
おらさちから	5	将锤子仍出去，一定时间内空手作战
雪ころがし	10	向前放出巨大的雪球
大かんぱ	15/25/40	在身体周围放出旋风，将空气冻结。冰属性。等级提升后可延长冰冻时间
もちつき大会	20	用锤子猛击地面，将周围的敌人全部震飞
雪だるま警报	30/35/45	召唤无数雪人从空中落下。冰属性。等级提高后可增加雪人数量。



天惊动地 宫本武藏

出现方式 称号奖励50点
得意属性 无

武器一览：棹、枯木·新免棹、枯木·芦雁棹、枯木·翡翠棹、枯木·柳燕棹、枯木·明王棹、铁钉拔刀/铁羽居布、武藏存
防具一览：甲胄·军荼利、甲胄·降三世、甲胄·不动
专属道具：二天一流卑奥
关卡流程：宫本武藏没有故事模式，只能自由合战模式以及大武斗会模式中使用

“剑圣”武藏在本游戏中看起来倒更像是一个小流氓，招式看上去毫无章法，几乎是一通乱打。不过虽然看上去不雅，但实际上的性能倒的确是数一数二，称之为《战国BASARA2》最强武将应该没什么问题。他的普通技招式动作幅度大，攻击速度慢，而且都有较长时间的硬直，性能不是很好。而他的固有技虽然总共只有两招，但都是威力无穷。二天一流·必杀袋叩**き**是双手挥动兵器几乎疯狂地一通乱打，虽然在出招过程中不能移动，但攻击范围几乎覆盖了自己全身上下，连背后也有攻击判定。再加上攻击频率极快，无论什么敌人想要靠近都会被打得头破血流。等级提升之后更可以增加连打次数，如果能够完全命中的话，敌人不死也只剩半条命。只不过收招动作是向前翻滚，有一个较大的硬直，如果附近还有敌人的话可能会遭到反击。二天一流·奥**の**手则是投掷石块，也可以连打，连续投出的石块数量极多，并且可以调整方向。由于石块具有吹飞属性，如果配合道具“王将**の**奇迹”，则可以让吹飞敌人的距离产生变化。凡是挨到石块的敌人都会被砸出去八丈远，令人捧腹，而且十分实用。BASARA技更是武藏的“绝杀”，他本身BASARA槽极短，容易蓄满，而攻击力更是惊人，完全命中的话即使在究极难度下也有一击必死的威力！

技能名称	习得等级	技能说明
二天一流·必杀袋叩き	1/10/30	用双手武器在两侧连续猛烈地攻击，最后向前冲刺。可连打。等级提升后可增加攻击次数
二天一流·奥の手	1/20/40	向前投掷石块，可连打。等级提升后可增加攻击次数

以乱世为背景，铺开绚烂的幻想舞台

《战国BASARA2》中一共有48个关卡，比起前作来数量大大提升。其中47个关卡都会在各个武将的故事模式中出现，还有一个是天下统一模式中独有的关卡。在这两种模式中打通过的关卡便可以在自由合战模式中任意选择了。

本游戏中的关卡大多数并不复杂。需要注意的重点就是每关都有一个“特别恩赏事件”，只要达成特别恩赏事件，就能得到额外的经验值奖励，而且关系到每个武将的专属道具获取。

下面对每一个关卡的重点以及难点进行了简要分析，说明了所有特别恩赏事件的达成条件，相信会对大家的攻关有所帮助。

姊川蹂躏战

敌方主将：浅井长政　关卡难度：★☆☆☆☆
特别恩赏：夺取全部四个砦

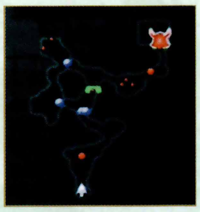


战斗开始之后浅井长政所在的本阵大门会关闭，必须夺取地图四个角上的四个砦之后才能打开本阵大门。而本关的特别恩赏条件也是夺取全部四个砦，因此可以说是必然会完成的。左上角的砦里面全都是弓箭手，最好不要在体力所剩不多的时候贸然进入。右下角砦中是五本枪，这几个家伙每人都附带有一种属性，攻击力较高。最好用战极DRIVE或者BASARA技对付。他们体力剩下20%左右会发出合体火炮，注意要保持移动躲避，不能防御。



稻叶山城の战い

敌方主将：竹中半兵卫　关卡难度：★☆☆☆☆
特别恩赏：压制一夜城

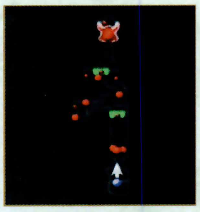


一夜城共有两处，分别在开始的地方和地图右上角。每处一夜城都有三个防卫队长，将防卫队长全部击倒就算是压制了，很简单。本关属于一星关卡，难度向下修正较大。虽然竹中半兵卫属于比较强力的武将，但是在这一关里也没什么威胁。他的关节剑招式较为诡异，有时候会忽然将玩家拉到他身边进行追打，要注意防御。由于跟他打的时候附近不会出现小兵，所以最好在进入本阵之前多杀一些敌人，蓄好BASARA槽和战极DRIVE再开战。

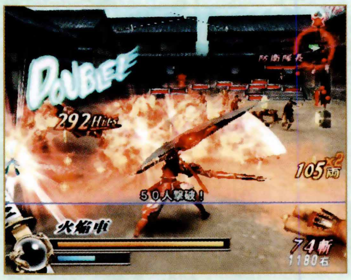


上田城出击战

敌方主将：德川家康　关卡难度：★☆☆☆☆
特别恩赏：击破家康之外所有敌将和兵长

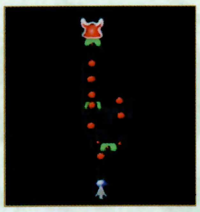


非常简单的一关，整个关卡地图完全是直线式的，直接冲过去干掉家康就行了。本关的法螺号兵数量不少，再加上难度不高，敌人攻击欲望不强，减少了连击被打断的危险，因此如果想要挑战高连击数的话这里是一个不错的选择。不过要注意如果自己的角色能力已经修炼得很强的话，最好装备一把攻击力稍微差一点的武器，如果杀敌太快的话反而不利于提升连击数了。本关德川家康没有本多忠胜护驾，不要客气，尽情地蹂躏他吧。



上田城电击战

敌方主将：真田幸村　关卡难度：★☆☆☆☆
特别恩赏：击破幸村之外所有敌将和兵长



和上田城出击战同一地图，只是方向相反，也是一直冲到底就行了。把守第二道门的是猿飞佐助，这个家伙颇为棘手，如果自己的角色能力不够强的话打起来要稍微小心一点。最后与真田幸村单挑，这个家伙会疯狂地使用固有技，一定要多多注意防御，尤其不要把背面的破绽露给他。否则的话，有可能他在战极DRIVE发动状态下，一个火焰车直接把你送上西天。这一关他不会使用什么破防的招式，因此只要采用防御反击的策略就能安全取胜了。



小田原急袭战

敌方主将：北条氏政　关卡难度：★☆☆☆☆
特别恩赏：在巨大门关闭之前进入



前进一段距离后会发生“巨大门关闭”的事件，此时在附近应该可以找到一匹马。骑上马一路狂奔，不要去理会挡路的敌人，就能在巨大门关闭之前进入小田原城，时间还是相当充裕的。特别恩赏达成之后会出现隐密通道（地图上以绿色区域表示），在隐密通道的尽头可以找到很多宝箱。本关的敌方主将北条氏政的攻击带有冰属性，有一招是转动长枪之后向附近地面放出冰块，不过收招硬直也很大，避开之后等他收招时就可以尽情反击了。



小田原潜入战

敌方主将：北条氏政　关卡难度：★☆☆☆☆
特别恩赏：氏政逃跑之后三分钟内到达他所在位置

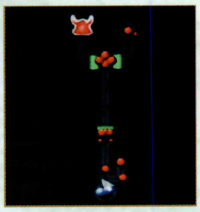


沿路一直杀到北条氏政的本阵之后，他会马上逃跑，同时本阵大门关闭，五本枪出现，击败他们之后才能打开门。此时氏政已经来到了地图右侧的位置，想要拿到特别恩赏的话必须在三分钟之内赶到。路上有一道大门由风魔小太郎把守，他的普通技基本上是猿飞佐助的翻版。打一段时间之后他会使用分身。此时不要被分身干扰，锁定本体迅速击破吧。最后在氏政身边还有一堆盾牌兵碍手碍脚，不过他们基本上不会主动攻击，所以威胁不大。



ザビー教追放战

敌方主将：萨比　关卡难度：★☆☆☆☆
特别恩赏：击破全部メカザビー



这关的地图很简单，在路上会碰到一些**メカザビー**，也就是机械萨比，萨比本人的复制品。要拿到特别恩赏必须击破所有**メカザビー**。进入本阵之前的一条窄路上会碰到一些小型**メカザビー**，这些小东西一旦碰到就会发生爆炸，请多加小心，利用连续的跳跃来躲过吧。进入本阵之后除了萨比之外也还有一大堆杂兵，从房间的两侧还会不断出现**メカザビー**，每次两个。不过这些**メカザビー**不计入特别恩赏条件。萨比的速度较慢，想要取胜应该不难。

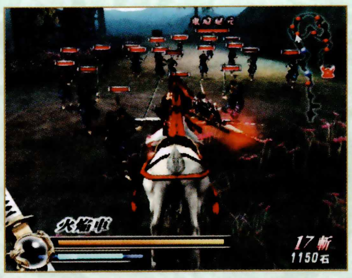


长谷堂城突破战

敌方主将：伊达政宗　关卡难度：★☆☆☆☆
特别恩赏：三分钟内打倒敌军本阵



首先要突破四道门，其中最后一道是由片仓小十郎把守。这个家伙并不很难对付，不过他身边还有一大堆火枪兵，最好先收拾掉。突破四道门之后就会看见有一匹马，如果想要拿特别恩赏的话就骑上马直奔伊达军本阵吧。只要在通过前面四道门的时候没有浪费太多时间，应该就不成问题。伊达本阵中有不少杂兵，想要蓄积BASARA槽很容易。再加上附近还有不少宝箱，所以跟政宗打起来也比较简单，实在不行了找个饭团吃掉再上。



前田家家中战

敌方主将：前田利家、阿松　关卡难度：★☆☆☆☆
特别恩赏：击破阿松之外所有敌将和兵长

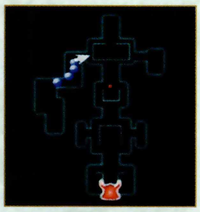


没啥难度的关卡，地图基本上是一条直路往前冲。路上的第二道门由前田利家把守，他喜欢用的招式是首先蓄力然后吐火球。火球可以防御，但是由于火球会在地面上弹跳，所以经常会弹到玩家背后，有点烦人。最好看见他蓄力的时候直接上去揍就行了，或者用闪避来躲开火球，然后反击。干掉利家之后直冲阿松所在的本阵。开战之后本阵并不会关闭大门，不过附近也基本上没有杂兵，只是与阿松的单挑。阿松的招式性能一般，不过经常喜欢使用召唤动物的特技，有时满地的野猪跑来跑去也是挺烦的，一不留神就被撞一个跟头……只要你的人物能力不是太弱，取胜应该是很轻松的事情吧。



严岛の战い

敌方主将：毛利元就　关卡难度：★★☆☆☆
特别恩赏：在元就逃跑前将其击破



一开始就可以直奔毛利元就本阵，路上除了零星几个杂兵之外几乎碰不到任何敌人。跟元就开战之后没几个会合他就会逃跑，然后出现在地图的另一端，并且出现大批援军。援军中有不少火枪兵、弓箭兵，而且都躲在栅栏后面射击，挺讨厌的。如果想要拿特别恩赏的话，就必须在元就逃跑之前把他干掉。对于一些攻击力较弱的角色来说这可能很难办到。建议装备备**え**の神水、手炼**の**准备等道具，在拥有战极DRIVE和BASARA技的状态下出战，一见到他就放究极BASARA技轰过去，这样才有可能迅速结束战斗。如果是在究极难度下，元就的体力很高，想要成功获得恩赏就要看你的技术水平了。



桶狭间影武者战

敌方主将：今川义元　关卡难度：★★☆☆☆
特别恩赏：在敌军援兵到来之前击破义元

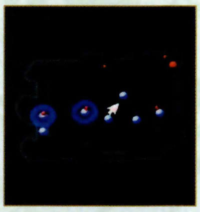


开战之后地图上会出现十个敌军总大将的图标，迷惑性比较大，不过其中真身只有一个。根据笔者的经验，真身最初所在的位置并不确定，想要迅速找到他只有看运气啦。注意真身和替身的名字实际上是有区别的，只要看一眼就能分辨出来了。开战一段时间之后今川军的援军便会登场，想要拿特别恩赏就要在此之前将真身干掉。不过这也并不是那么容易的事情，因为就算你能够及时找到真身，打他几下之后他又会逃跑，然后出现在地图上的随机位置，于是又不得不再搜索一次。推荐的打法和严岛严岛**の战い**类似，也是装备好以拥有战极DRIVE、BASARA技的状态出战的道具，见到真身就轰过去。



川中岛会战

敌方主将：武田信玄　关卡难度：★★☆☆☆
特别恩赏：坚持防御到信玄出现



首先敌人会派出大批强袭部队与我军交战，此时屏幕右上角会出现我军部队的防御度，受到攻击就会减少。想要拿到特别恩赏必须保护我军部队，维持到大约5分多钟之后武田信玄登场为止，具体的方法就是击破敌人的强袭部队长。不过说起来容易，做起来难。强袭部队会不断从四面八方出现，简直是顾得了东边顾不了西边，如果你自己的攻击力或者速度不足的话都不可能维持我军防御度不降为零。猿飞佐助在地图右边，不接近他是不会主动攻击的，还是不要去惹他为好。2分45秒左右真田幸村会登场，一定要迅速击破。如果我军防御度降为零，信玄便会自动登场，当然也就拿不到特别恩赏了。



川中岛渡河战

敌方主将：上杉谦信　关卡难度：★★☆☆☆
特别恩赏：在谦信出现前击破所有防卫兵长



跟川中岛会战是同一地图，但阵营相反。这关比起川中岛会战来就要容易得多了。特别恩赏的取得方法是在上杉谦信登场前击破所有防御兵长，而这些防御兵长并不会像川中岛会战中的强袭部队长一样从四面八方冒出来，而是会站在原地不动等你去打。只要看准地图上用小红点标示出来的防御兵长位置，按顺序一个一个杀过去就绝对不是问题。跟川中岛合战的猿飞佐助类似，本关春日也驻守在地图靠右侧的位置，同样只要不主动接近她就不会动手。如果不想惹麻烦的话，在清理她附近的那几个防御兵长时注意一点距离，不要把她引出来了。等到谦信登场之后多多注意他的冰属性攻击，取胜绝非难事。



最北端一揆勃发

敌方主将：伊月　关卡难度：★★☆☆☆
特别恩赏：击破全部伊月亲卫队

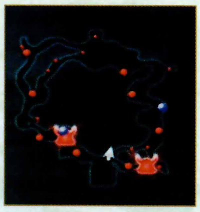


在冰天雪地中的关卡。在第一个岔路口，走右边的路会稍微近一些，不过沿着山坡会有大雪球滚下来，如果被砸到的话可是要损很多血的。不过雪球滚动的时候是留有间隙的，看准位置就可以躲过去，并不难。而且使用判定强的招式也能把雪球打碎。在地图中间把守大门的是一大批伊月亲卫队，这帮人显然是狂热分子，不过实力并不怎么样。拿到特别恩赏的条件是击破所有伊月亲卫队，要注意他们不是一开始就全部出现，而是干掉几个再来几个，因此不要着急往前跑，确保把所有的亲卫队都干掉吧。在遇到伊月之前还有一段斜坡会碰到雪球，也只要躲过去就好。跟伊月作战的时候注意一下她的冰属性。



贱ヶ岳湖畔战

敌方主将：前田利家、阿松　关卡难度：★★☆☆☆
特别恩赏：两人逃跑之后阻止他们会面

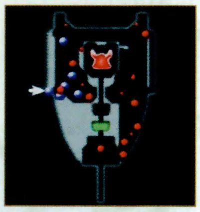


这一关稍微有些难度，上来就要和前田利家、阿松两个人打一场。这两人号称战国最强夫妇，实力也确实不错，组合进攻的时候颇有威力。不过在场地之中可以找到不少宝箱，其中都是神水，吃了后用BASARA技对付。两人其中之一损失一半体力之后，就会开始分头逃跑，两人各走一个方向。想要拿特别恩赏的话就必须在两人再度会面之前击破其中一人。时间相当充裕，要追上一个人根本不是问题，只要稍微注意一下别被路上的铁柱兵缠住浪费太多时间便可。干掉一个之后再回头把另外一个消灭掉。本关也是猿飞佐助拿到专属道具的关卡，达成特别恩赏条件之后宝箱会出现在地图最顶部的位置。



濑户内海战

敌方主将：丰臣秀吉　关卡难度：★★☆☆☆
特别恩赏：击破秀吉之外所有敌将和兵长

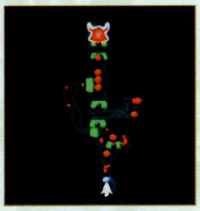


船上作战，基本上没什么难度。不过这艘船倒是挺大的，方向感不太好的人可能绕来绕去找不到路……其实只要看好地图，顺着顺时针的方向绕过去就行了。路上注意上下梯子。在甲板第二层中央把守大门的是竹中半兵卫，多多注意这个家伙的关节剑，可以把人拉到他身边然后痛殴，挺烦人的。不过与他作战的时候附近小兵众多，很容易蓄满BASARA槽。总大将丰臣秀吉是光属性，招式可以破防，稍稍注意一下，尽量多用闪避来躲开他的攻击，不要一味防御。岛津义弘的故事模式第四关来到这里之后可以拿到专属道具，只要消灭除秀吉之外全部敌将和兵长即可，宝箱出现的位置在秀吉本阵之中。



热血！上田城

敌方主将：真田幸村　关卡难度：★★☆☆☆
特别恩赏：实施上田城顶奇袭



这一关和上田城电击战等关卡的地图大致相同。只是途中道路分成两条，不过走哪一条并没有什么区别。敌人之中有一些鬼兵和骑兵，稍微注意一下，他们的冲击波以及撞击很强。在真田军本阵前把守大门的是猿飞佐助，注意一下他的招式可以将人拉到身边，并且小心他的空中受身反击即可。不过这一关还有一条秘密通道，位置是在遇到猿飞佐助前面不远处，右边有一条岔路被巨石挡住了。只要将巨石打破之后就可以沿着秘密通道直接通向真田本阵，这样就能绕开猿飞佐助了。而且沿路还有不少宝箱可以取得。同时这也是本关特别恩赏的达成条件，一举多得。与幸村对战的时候多多注意防御。



本愿寺黄金传说

敌方主将：本愿寺显如　关卡难度：★★☆☆☆
特别恩赏：击破显如之前得到5000两

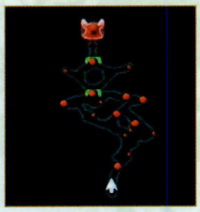


这一关难度不高，达成特别恩赏的条件是得到5000两以上的金钱，因此小判兵一个都不要放过。在敌人数量较多的地区也可以利用连击来挣一些钱。到达敌军本阵之后如果还不够5000两也不用担心，因为显如这个家伙大约损失一半体力之后就会大洒金钱，我军士兵捡到金钱后会叛变。此时只要打倒这些叛军，收个1000两不成问题。森兰丸和萨比的专属道具都是在这一关拿，宝箱出现位置是在敌军本阵中。装备道具葛より小判能把所有的宝箱都变成装小判的的宝箱，用它来凑更多的钱也是不错的办法，但是要注意如果想拿专属道具的话就千万不要装备，因为它会把专属道具的宝箱也变成小判箱！



春日山忍法帖

敌方主将：上杉谦信　关卡难度：★★★☆☆
特别恩赏：击破春日所有的分身及本体

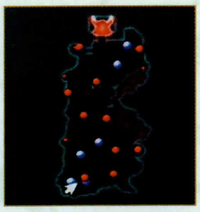


沿着山坡一直向上的关卡，路上除了有不少铁柱兵、投石兵之外，更多的是忍者兵，打起来很有些棘手。特别恩赏达成条件是击破春日的所有分身以及本体。分身都是和一大堆敌人一起出现，尤其是敌人之中还混杂着上忍，有些会发射远距离的火球，有些会使用大范围的冰属性攻击。加上春日本身实力就不俗，如果掉以轻心的话很容易会被打得满地找牙。较为稳妥的方法还是多利用BASARA技，优先把上忍干掉。春日的分身体力值也不高，一个BASARA技下去也应该差不多了。在上杉军本阵会碰到谦信与春日两个人，不过此时春日应该只剩下一半体力，迅速把她击倒然后专心对付谦信吧。



最南端灼热战

敌方主将：岛津义弘　关卡难度：★★★☆☆
特别恩赏：击破义弘之外所有敌将和兵长

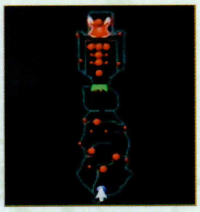


极为繁琐的一关……说它繁琐倒不是说因为难度有多大，而是因为敌人数量实在太多了。虽然刚开始的时候看起来没有多少人，但是很快敌人援军就会登场。这一关的地形有大片的岩浆地带，不要在上面停留，不然会不断损失体力。在地图中部会碰到五本枪，跟这几个家伙打的时候也要注意别踩到岩浆上了。本关特别恩赏达成条件是消灭所有武将和兵长，由于兵　长实在太多，打起来需要一点耐心。同时关卡中的宝箱数量也极多，但是很多里面都没什么内容……前田利家的专属道具就在这一关，宝箱出现位置在敌军本阵。至于岛津义弘，他的攻击范围很小，只要注意别被他正面砍到，就很容易对付。



四国重骑战

敌方主将：长曾我部元亲　关卡难度：★★★☆☆
特别恩赏：击破所有重骑

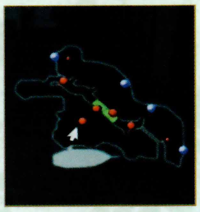


这关比较烦人的地方在于火枪兵众多，他们还都躲在栅栏后面开枪，有时候一排枪过来可以把你打得火冒三丈。因此尽量不要在一个地方停顿，也不要和敌军武将缠斗。最好先迅速清理掉附近的火枪兵，再来慢慢消灭其他敌人。装备道具才藏の屁是一个不错的选择。在接近敌军本阵的时候长曾我部元亲会发动重骑，就是大型机械兵器。这些家伙不是很好对付，最好靠近它脚部的侧面攻击，如果在正面的话会被它踩到。在敌军本阵中，元亲以及一台灭骑（更高级的重骑）会一同出战，这时候要优先消灭灭骑，否则在与元亲战斗的时候很容易被它的炮火轰到。至于元亲本人，倒不是很难对付。



高松上陆战

敌方主将：毛利元就　关卡难度：★★★☆☆
特别恩赏：在规定时间内达成100人上船

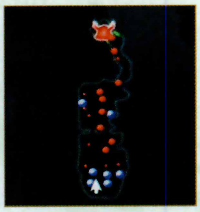


本关开始的时候毛利元就不会出现。迅速消灭掉把守大门的两个敌将（在地图上会以闪光的红点表示），这样就能打开大门，此时我军部队开始通过大门进行登船作战。同时，敌人也会派出阻截部队，阻止我军登船。过一段时间之后，元就会自动登场，而特别恩赏的条件就是在元就出现之前完成100人登船。达成特别恩赏的关键在于迅速击破敌人的阻截部队。注意观察地图，看到敌人的阻截部队靠近我方的登船部队之后，就迅速过去消灭。只要击倒小队长就行了，杂兵不用理会，总的来说难度不大。毛利元就本人实力不强。丰臣秀吉的专属道具在本关获取，宝箱位置在靠近登船地点的地方。



长筱骑马特攻战

敌方主将：织田信长　关卡难度：★★★☆☆
特别恩赏：在铁炮补充队到达敌军本阵前将其击破

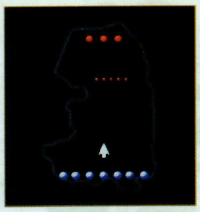


本关特别恩赏达成条件是在敌人铁炮补充队到达本阵之前将其击破。在关卡一开始的地方就能看到一匹马，想要拿特别恩赏就赶快骑上马向敌人的本阵方向狂奔吧。铁炮补充队出现在之后会在地图上以黄色的光点表示，赶快将他们击破。骑马途中要尤其注意敌人的铁柱兵，小心被他们打下马来。其他敌人可以用马上固有技的方式越过。如果动作不够快，可能会被浓姬缠上，那样就比较麻烦了。武田信玄的专属道具在这一关获取，达成特别恩赏之后宝箱出现在敌军本阵之中。在进入本阵与织田信长战斗之前最好先把浓姬和森兰丸打发掉，不然的话他们两个人一起参战的话会很棘手。



长筱铳击战

敌方主将：真田幸村、武田信玄　关卡难度：★★★☆☆
特别恩赏：击破20个骑马队长

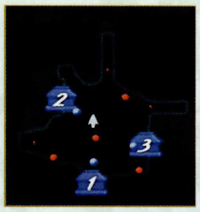


这一关可以说是为数不多让你对火枪兵产生好感的关卡，因为本关的火枪兵属于我军势力。开战之后敌人的骑兵部队会向我军猛冲，然后如同飞蛾扑火一般纷纷倒在枪下。特别恩赏条件是消灭20个骑兵队长。不用担心火枪部队跟你抢功劳，因为他们只会打死一般的杂兵，骑兵队长则只会被打成空血，然后你再上去补一下就行了。中途猿飞佐助会登场引起大雾，使我军火枪部队失效，干掉他就能让火枪重开了。等到真田幸村和武田信玄登场之后两人会一起上，难度还是不小的，最好把他们引到火枪射程内，让火枪兵帮忙。织田信长和长曾我部元亲的专属道具在这一关获取，宝箱位置在地图左上角。



农村防卫战

敌方主将：织田信长　关卡难度：★★★☆☆
特别恩赏：保护至少一个民房不被破坏



本关的特别恩赏条件是守护民房，至少保证有一户民房不被拆毁。战斗开始之后会出现敌人的强袭部队，他们都会直奔民房而去。这里最好不要采用死守一户民房的策略，否则另外两户被拆毁之后，所有的强袭部队都会集中到剩下的这一户，这就很难对付了。强袭部队在地图上以黄色光点表示，他们从据点出来到民房之间还有一段距离，只要动作够快，完全可以在接近民房之前就把他们消灭掉。注意观察地图，不断地封堵强袭部队，要守住民房并不是什么难事。一段时间之后森兰丸和浓姬会陆续登场，他们也会加入到强袭部队之中，要赶快把他们干掉。再过一段时间信长也会出现，赶快把他击倒吧。



长谷堂城猛追战

敌方主将：真田幸村　关卡难度：★★★☆☆
特别恩赏：击破幸村之外所有敌将和兵长

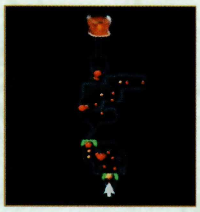


战斗开始后要和直江兼续作战，这个家伙不堪一击。接下来开始追击敌人的逃兵，路上会碰到前田庆次。要注意庆次发出旋风的固有技，这招范围很大，而且不能防御，要赶紧避开。庆次损失一定体力之后就会撤退。在道路开始向右转的地方可以看到一处高台能够跳上去，上去就会出现秘密通道。本关的特别恩赏达成条件是消灭敌军所有武将和兵长，而在秘密通道上面就有一个兵长，不要漏过了。另外过桥的时候注意中间有断裂的地方，不要掉下去，否则又要重新绕回来。接下来还要和庆次打两次，最后在本阵中也有一些敌人的兵长。竹中半兵卫在这一关获得专属道具，位置在敌军本阵附近。



本能寺乱入战

敌方主将：织田信长、明智光秀　关卡难度：★★★☆☆
特别恩赏：见到信长和光秀之后在2分钟内将二人击破



三方势力混战的一关。路上可以看到明智军和织田军两方势力在缠斗，敌人的兵种也很杂。不想惹麻烦的话可以尽量不要去惹他们，让他们互相慢慢打就好了。本关道路稍微有些麻烦，要从房顶上绕来绕去，多注意一下地图吧。楼顶上有时候视角不太好调整，碰到敌人的火枪部队稍微有些麻烦。到达敌军本阵之后会发生明智光秀与织田信长两人决斗的剧情，从此时开始，2分钟之内将二人击倒才能拿到特别恩赏。这两个人都是暗属性，能够吸取敌人的体力，要多加小心。可以采用坐山观虎斗的策略，看他们两个人打得兴起的时候从旁边偷袭。前田庆次的专属道具在这一关，位置就在本阵中。



三方ヶ原の攻防

敌方主将：德川家康　关卡难度：★★★☆☆
特别恩赏：在本多忠胜启动前击破家康

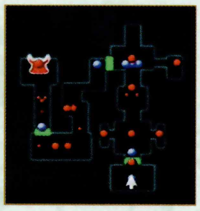


本关一开始就和德川家康处于胶着状态，不过此时本多忠胜还没有启动，失去了忠胜护驾的家康实力不济，应该可以很轻松地干掉。但是他损失一定体力之后就会脚底抹油，一边跑一边大叫“忠胜快来救命”。此时本多忠胜开始启动，想要拿到特别恩赏的话就必须在忠胜启动之前追上家康并且把他干掉。时间还是较为充裕的，即使家康跑回了本阵，忠胜也不会马上启动，而要稍等一段时间。路上有一些铁柱兵、投石兵挡路，不要跟他们恋战，专心追击家康便可。要注意追上家康之后他仍然会不断逃跑，有时候使用吹飞技把他打飞了，他爬起来马上又会逃之夭夭，所以要尽量保持与他贴身作战。



严岛夺还战

敌方主将：长曾我部元亲　关卡难度：★★★★☆
特别恩赏：2分钟内击破所有机动兵器



长曾我部元亲原来是个伟大的科学家，居然研制出了很多机械兵器……本关的特别恩赏达成条件是在两分钟内击破所有机动兵器，机动兵器在地图上以黄点来表示。其中注意仁王车的弱点在头部，只要跳起来攻击它的头部就能造成极大伤害，有助于迅速击破。时间还算充裕，只要你的角色攻击力不是太弱，应该都不成问题。进入敌军本阵之后可以找到最后一台机动兵器，是一台重骑。此时元亲还不会登场，要将重骑击破之后他才会出现，这比起四国重骑战中他和重骑同时作战来要容易得多了。元亲不是很难对付，采用防御反击战术便可，但是要注意他使用突进的招式跑到你的背后进行攻击。



稻叶山策略战

敌方主将：竹中半兵卫　关卡难度：★★★★☆
特别恩赏：夺取炮台“八云”

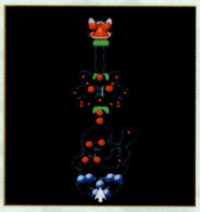


向前推进一段距离之后，安放在地图左上角的巨型大炮“八云”就会开始发射。这个大炮打得还挺准，每次炮弹都不离你的左右，必须保持一直移动才不会被击中。虽然也可以无视大炮直接杀入竹中半兵卫的本阵，但是炮击会给你带来不小的麻烦。同时，击破炮台也是本关特别恩赏的达成条件，因此还是先去一趟吧。通往炮台的道路有几条，如果走右边会遭到很多盾墙兵的阻挡。而左边的道路则主要是一些铁柱兵、忍者兵等等。消灭炮台队长之后就能夺取八云，使之成为我方火力，接下来就可以专心对付半兵卫了。上杉谦信在本关获得专属道具，宝箱出现在关卡的起始位置。



大坂冬の阵

敌方主将：丰臣秀吉　关卡难度：★★★★☆
特别恩赏：击破秀吉之外所有敌将和兵长

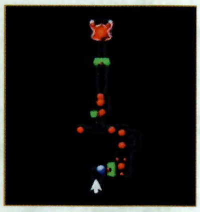


这关敌人杂兵的强度较高，兵种也很丰富，要多加注意。在地图靠右边的角落能够找到一个法螺号兵，而且周围地形狭窄，敌人集中，想达成高连击数量的话这里是一个不错的场所。中途把守大门的是竹中半兵卫，在碰到他之前会出现不少忍者兵，建议先把他们清理掉，否则的话他们放出来的手里剑会给你带来不小的麻烦。半兵卫的实力颇强，尤其是在身体前方放出剑网的招式，攻击力惊人。如果看到他发动战极DRIVE，最好乖乖地避开或者老老实实防御。丰臣秀吉所在的本阵附近有不少宝箱，好好利用其中的补充道具。伊达正宗在本关达成特别恩赏后，专属道具宝箱出现在敌人本阵门口。



京都けんか祭

敌方主将：前田庆次　关卡难度：★★★★☆
特别恩赏：击破200个跳舞的人



每突破一道门之后便会有一段时间的舞祭，此时敌我双方的部队都会停下战斗跳舞。当然，此时玩家所操纵的角色并不需要跟他们一起跳，当然就是杀敌的好机会了……跳舞状态中的敌人除了法螺号兵之外都是一击必杀，连武将都是如此，因此可以很快提高杀敌数。特别恩赏达成条件是击破200个跳舞的人。总共会有三次跳舞的时间，只要尽快杀敌便可。等到每次跳舞时间结束之后，敌人进入正常状态，再杀死敌人就不算了。敌方主将前田庆次的实力很强，尤其攻击力惊人，要格外小心。敌军本阵中也有大量杂兵，加上之前的杀敌数，蓄几个战极DRIVE和BASARA技应该很容易，好好利用吧。



ザビ-城脱出计画

敌方主将：萨比　关卡难度：★★★★☆
特别恩赏：击破萨比之外所有敌将和兵长

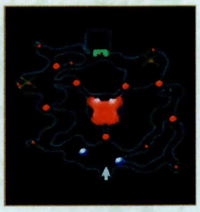


地图与**ザビ**–教追放战相同，但方向相反。关卡地形很简单，基本上一直杀过去便可。与**ザビ**–教追放战不同的是这次没有那么多机械萨比，不过途中把守两道大门的居然是入了萨比教的毛利元就和岛津义弘。这两个家伙的实力都不算很强，再加上附近杂兵众多，很容易蓄满BASARA技。在路上会碰到铡刀机关，要看住铡刀起落的空隙迅速跑过去，不然被铡到的话是会损失大量体力的。在进入敌军本阵前的斜坡上又会碰到很多小型机械萨比，要小心躲开他们。往左边走的岔路会碰到很多铁柱兵、投石兵、火罐兵等等，但是也可以找到很多宝箱。与萨比作战的时候利用他动作较慢的弱点，难度不大。



贱ヶ岳の战い

敌方主将：庆次、利家、阿松　关卡难度：★★★★☆
特别恩赏：不要占领砦直接击破三人

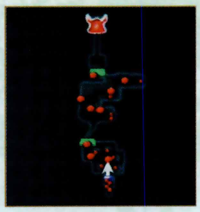


这一关要与前田一家决战，战国最强夫妇加上前田庆次，实力不容小视。而且三个人都在一起，如果被围殴的话可就惨了。如果想降低一点难度，可以先攻占左右两个砦（地图上用黄色的×所表示的地方）。攻占砦之后三个人就会分开，利家会到左边的砦，庆次会到右边，阿松留在原地。不过这样就拿不到特别恩赏了。特别恩赏的达成条件是不攻占任何一个砦打倒三人，也就是要与三个人同时作战。如果觉得有难度的话，还是先多多修炼一下，提高你所使用人物的能力数值再来吧。浓姬的专属道具在本关获取，宝箱出现在三人初始位置附近。用浓姬打这关倒不难，直接站在远处将三人轰杀就行了。



本能寺暗杀行

敌方主将：织田信长　关卡难度：★★★★☆
特别恩赏：击破所有精锐队长



这张地图大家应该已经见过不少次，比较熟悉了。途中要从屋顶绕上绕下，稍有些麻烦。本关的特别恩赏达成条件是消灭所有精锐部队长。精锐部队长基本上都集中在地图的中部，在地图上以较小的红点表示。屋顶上和楼下都有，不要漏过了。有时候在地图上的小红点可能与代表敌方武将的大红点重合，所以较难找到。实在找不到的话干脆把所有敌将都干掉吧，反正也没有时间限制。这一关除了大众脸武将之外只有浓姬和信长，但是浓姬身旁又很多忍者头目助阵，而且浓姬本身的实力也较强，所以要多多注意。最好用BASARA技清场然后专心对付她。与信长的战斗是单挑，多注意防御闪避。



本能寺の变

敌方主将：明智光秀　关卡难度：★★★★☆
特别恩赏：击破光秀之外所有敌将和兵长

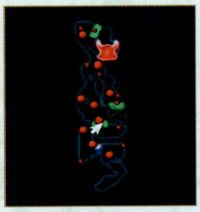


从本能寺内部一直向外杀，关卡地形是直线式的，一路杀过去就行了。特别恩赏条件是击破除明智光秀之外全部的敌将和兵长，基本没什么难度。本关唯一要注意的地方是地图中部有大量爆弹兵，一见到你就会哇哇乱叫地冲上来自爆，威力不小！而且因为一上来就是好几个一组，有时候会连环爆炸，一下子把你炸成重伤，所以一定要小心了。最关键是要保持移动，不要被他们追上。或者使用判定强的吹飞技直接把他们打到远处爆炸。此外这里还有不少火枪兵，也要稍微注意一下。敌军本阵之中有大量杂兵，而明智光秀的实力也并不是很强，他的攻击范围不大，速度也比较慢，因此打起来应该不会很难。

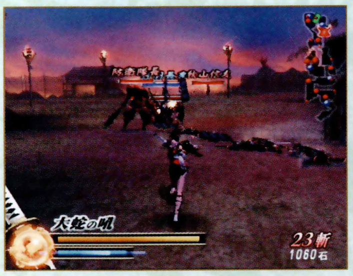


三方ヶ原逆袭战

敌方主将：武田信玄　关卡难度：★★★★☆
特别恩赏：兵粮库开放

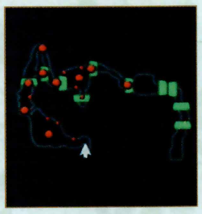


本关特别恩赏条件是兵粮库开门，几乎没有任何难度。兵粮库在地图上以黄色的×表示，不难找到，只不过要稍微绕一点弯路而已，当然也不会让你白跑，里面可以找到一大堆宝箱。把守兵粮库的也只是一个普通的兵长，而不是什么强力武将。关卡的第二道门后面会碰到真田幸村，不过出人意料的是他并不是守门武将，如果嫌打起来麻烦的话完全可以无视。不过这一关敌军之中有众多鬼兵和高级忍者，所以还是要小心一些的。最后的敌军本阵之中还有几个鬼兵，如果贸然冲进去跟信玄一起打的话可能会有点危险，可以把信玄引出来打。本多忠胜的专属道具在本关获取，宝箱位置在敌军本阵中。



山崎布阵战

敌方主将：明智光秀　关卡难度：★★★★☆
特别恩赏：在光秀到达前进入天王山顶

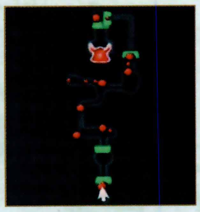


本关的特别恩赏达成条件是在抢在明智光秀之前到达天王山顶，目标位置在地图上以黄色的×表示。路上需要经过几道大门，需要打倒守门武将才能继续前进。不过都是大众脸武将，打起来也没什么太大的难度。一旦到达天王山顶之后，我军部队就会进入布防，此时明智光秀会只身一人出现，并且体力只有一半，打起来难度大降。反之如果让明智光秀首先占领天王山顶的话，就必须要面对他的大批援军了。所以还是尽快地向山顶冲吧。明智光秀是暗属性，被他击中的话会被吸取体力，要小心。另外还要注意他的下盘攻击。毛利元就在这一关达成特别恩赏后，专属道具宝箱会出现在天王山顶阵地。



安土顶城战

敌方主将：织田信长　关卡难度：★★★★★
特别恩赏：3分钟内突破畜牲门



本关难度不小，敌人杂兵的攻击欲望很强，攻击力也很高。开战之后首先会进入畜牲门，也就是类似于斗技场的地方。在这里会有四组小兵先后出现，特别恩赏达成条件是3分钟内突破，时间不算很紧迫，想要迅速突破的话只要干掉每一组的队长就可以了。不过要注意干掉队长之后下一组马上会出现，而此时前一组的杂兵还会留下来，敌人数量太多的话有可能会带来麻烦。接下来把守大门的是森兰丸和浓姬，浓姬相对来说比较难对付一点，她会带领一大堆火枪兵向你齐射，而且自己也是远程攻击类型，如果不能及时靠近的话会被打得很惨。最后的织田信长实力不弱，一定要小心他的枪击。



大坂夏の阵

敌方主将：德川家康、伊达政宗　关卡难度：★★★★★
特别恩赏：3分钟内击破本多忠胜

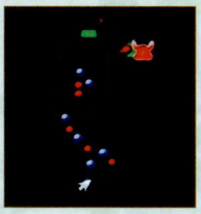


颇难的一关，如果选择究极难度的话就算你的武将已经练到最高级别、并且装备最强的武器防具，都没有必胜的把握。因为本关一开始就要与本多忠胜打一场，这个家伙的威力想必大家都已经见识过了，不但体力其高，而且攻击力惊人，攻击范围也极大，总之是非常难对付的。想要取胜的话，只能耐心周旋，利用旁边的杂兵和宝箱补充体力、BASARA槽等等，一点一点把他磨死。如果要达成本关的特别恩赏条件，就必须在三分钟之内击倒他，这就更是难上加难了。如果你所使用的角色本身性能不是很好的话，几乎是不可能完成的任务。打倒他之后，德川家康和伊达正宗都不是问题了。



川中岛の合战·地

敌方主将：武田信玄　关卡难度：★★★★★
特别恩赏：鹤翼阵发动后1分钟内击破真田幸村



著名的川中岛合战，本关是作为上杉军，从我军本阵出来之后前面的道路分成左右两条，在两条道路重新汇合的位置，靠左边有一条隐秘通道可以跳上去，进去之后可以找到一些宝箱，但是也会遭遇到猿飞佐助。进入到地图中部的时候，武田军会发动鹤翼之阵，此时大批鬼兵出现，这些家伙攻击力强而且会放远程冲击波，而且挨打没有硬直，一定要小心应付。同时真田幸村也会出现，特别恩赏达成条件是在鹤翼阵发动后1分钟之内击倒幸村，与他作战的时候最好离鬼兵远一点。接下来如果之前没有去隐藏通道打佐助的话，佐助也会出现。干掉他之后就能进入本阵与信玄对决了。



川中岛の合战·天

敌方主将：上杉谦信　关卡难度：★★★★★
特别恩赏：车悬阵发动后1分钟内击破春日



与川中岛の合战·地同一个地图，不过立场相反。到达地图中央区域之后，上杉军会发动车悬之阵，这时候会出现一大批忍者，同时春日也会出现了。但是与川中岛の合战·地中的真田幸村不同的是，此时春日暂时不会主动攻击你，而是一直向中央跑。趁着这个机会，赶快追上去把她干掉吧。特别恩赏达成条件就是在车悬之阵发动后一分钟内击倒春日，总的说来比起川中岛の合战·地的难度要低一些。前往上杉军本阵的道路非常狭窄，而且还会不断地冒出忍者乱扔手里剑，如果体力所剩不多的话不要贸然往前冲。在上杉军的本阵之中也还有两个上忍，加上冰属性的上杉谦信，不容易对付，多加小心！



严流岛の决斗

敌方主将：宫本武藏　关卡难度：★★★★★
特别恩赏：在倒数时间结束前将他打败



颇为特殊的一个关卡，只有在天下统一模式中出现“挑战者宫本武藏”之后才能进入此关，过关之后才能在自由合战模式中选择。在天下统一模式中，交战开始之后屏幕上方就会出现金钱数的倒数。随着时间的流逝，金钱数也会越来越少。当你击倒宫本武藏的时候就会得到与屏幕上显示的数目相同的小判奖励，并且得到特殊恩赏。如果倒数到零还没能取胜，武藏就会撤退。武藏动作灵活，固有技超强，想要打败他还是要费一点工夫的。如果在自由合战模式中玩这一关，则没有倒数，不过也不能达成特殊恩赏了。使用宫本武藏本人玩这一关，开战之后可以直接在身后找到装有专属道具的宝箱。



宿命！川中岛の合战

敌方主将：武田信玄、上杉谦信　关卡难度：★★★★★
特别恩赏：两人见面后2分钟内将其击破

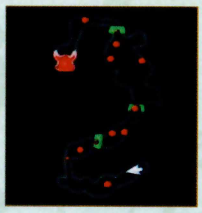


本关虽然属于五星难度的关卡，但实际上由于是三方混战，所以并不是特别困难。一开始的时候，我方会处于地图的左下角位置，前面不远就是猿飞佐助所把守的大门，同时周围还有一大堆忍者，想击倒他得费上一点工夫。而此时上杉谦信会迅速向武田军本阵进发，很快两人就会会合。不过此时还不算两人碰面。打败猿飞佐助之后向武田信玄本阵前进，到达某一位置之后，会发生谦信与信玄交战的剧情，此时开始计算时间，如果能在2分钟之内击倒两人就能达成特别恩赏。这两个人实力都不弱，时间还是比较紧迫的。建议先用BASARA技干掉体力较少的谦信，然后再对付动作慢的信玄。



折上原双龙阵

敌方主将：伊达政宗　关卡难度：★★★★★
特别恩赏：击破政宗之外所有敌将和兵长

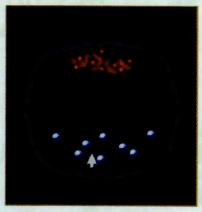


路线比较简单，基本上没有分支。但是路上有很多地方分成上下两层，有高度差。本关特别恩赏的达成条件是消灭除伊达政宗之外所有的敌军武将和兵长。由于有些武将站在高台上，所以要多多注意地图上所标示的红点，不要漏过。中途会碰到片仓小十郎，而他附近有喷火的龙头机关，小心不要被烧到，最好把他引开一点，远离喷火机关之后再打。之后一路上还会碰到很多喷火机关，有些地方的路会被封锁，要看准喷火的空隙迅速跑过去。最后在本阵之后要与政宗和小十郎两人作战，这就时所谓“双龙阵”名字的由来吧。不过小十郎实力不济，称不上是“龙”。多多小心政宗的战极DRIVE就不难取胜。



关ヶ原の战い

敌方主将：本多忠胜、德川家康　关卡难度：★★★★★
特别恩赏：击破敌人本队

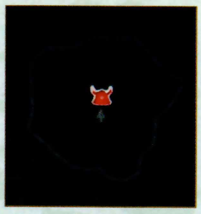


首先我军手下会汇报说敌军200人来袭，蒙头杀吧，如果嫌别的关不够爽快的话，这关一定能让你过瘾。杀到一定数量之后，敌人就会开始撤退，此时会出现很多宝箱输送兵，可以趁机打出来一些饭团、神水等等补给。再过一会儿之后，敌人号称10万大军的本队就出现了。虽然10万不太可能，不过确实比刚开始的人多。从这时候开始，过一定时间家康和忠胜就会登场，想要拿到特别恩赏，就必须在他们二人出现之前杀到700人左右，这应该不是什么难题。等到这两人登场之后就要多加小心了，本多忠胜可不是吃素的，攻击范围大，攻击力又强。最好先用BASARA技把家康收拾了，再来专心对付他。



苍红一骑讨ち

敌方主将：真田幸村　关卡难度：★★★★★
特别恩赏：1分钟内击破幸村

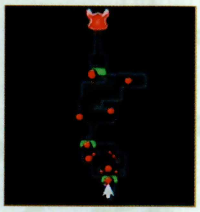


真田幸村本来就相当强大，加上本关又是五星难度的关卡，能力更是大幅度向上修正。如果贸然与之对攻的话，一定不会有什么好下场。好在幸村可以破防的固有技需要长时间的蓄力，可以轻松避开。因此只要牢固防守，待其一套连续技结束之后再进行反击，稳扎稳打就不难取胜了。要取得特别恩赏必须在一分钟之内击倒幸村，时间相当紧迫。最好的办法是装备备えの神水、手练の准备等道具，在拥有战极DRIVE和BASARA技的状态下出战，并且利用场地宝箱中的两个神水，两个BASARA技命中之后差不多可以结束战斗了。如果使用本身性能不是很强的武将，在究极难度下打这关会很吃力，别强求了。



本能寺最终决战

敌方主将：织田信长　关卡难度：★★★★★
特别恩赏：击破信长之外所有敌将和兵长



和本能寺暗杀行是同一张地图，也需要在屋顶上绕来绕去。这一关火枪兵的数量多得惊人，无论是屋顶上还是地面都是密密麻麻。建议最好装备才藏の屁等特殊道具，可以使自己遭到远程攻击的时候没有硬直，否则总是被排枪打中，就算不死也很恼火。地面上还有很多火枪兵是躲在盾牌后面放枪，不过他们不会转向，绕到后面打就行。在靠近本阵的屋顶上有森兰丸和浓姬两个人把守。浓姬的远程攻击很难对付，跟兰丸缠斗的时候经常会被她偷袭。建议还是使用战极DRIVE和BASARA技把浓姬干掉再说。只剩下兰丸一个人就不难应付了。最后与织田信长的战斗也没有什么特别的，多注意防御就行。



第一届大武斗会开幕！目标：战国最强

大武斗会模式

模式解说

以连续挑战100关为目的的模式。上一关结束时的体力状态会维持到下一关，因此也可以称为“生存模式”。每过一关之后所得到的经验值奖励会不断累加，例如第一关取胜后可得到100石，第二关取胜后可得到300石，第三关500石，第四关700石……依此类推。但如果中途战败的话，则不能得到任何经验值奖励！每过十关可以有一次中断存盘的机会，中断后会结算目前所得到的经验值奖励，并且补满体力。但再开之后，经验值奖励会重新以100石开始计算。因此，如果不使用中断存盘的话，就要冒得不到任何经验值奖励的风险，相应的如果能够成功突破100场则可以得到总计100万石的巨额奖励。而如果使用中断存盘的话，虽然能够较为稳妥，但所得到的奖励也会大幅度减少。如何取舍，就看各位对自己的实力以及耐力有没有信心了。



运气转盘

每大武斗会每关结束之后会出现一个转盘，转盘上有“吉”、“大吉”和空格三种格子。按下R3键会让转盘停止，停在“吉”之上可以得到小饭团或小神水，或者补充一级战极DRIVE；停在“大吉”之上可以得到大饭团或大神水，或者惠比寿樽同时上升的道具。停在空格之上当然就什么也得不到了。

转盘的控制实际上是有技巧的，以笔者个人的经验，如果在转盘转动到某一格的时候按下R3键，则转盘将会停在这一格相距两格的位置。当然，根据个人反应速度快慢差别可能会有所不同，但只要多加联系，是完全可以保证取得“吉”或者“大吉”的。

攻关心得

大武斗会模式中最重要的就是维持自己的体力。获得体力补给有下面几种方式：1、打倒敌方武将可以获得饭团。2、利用转盘取得“吉”或“大吉”。3、从场地的宝箱中获取。4、根据本游戏的系统，每击倒50人可以得到一个饭团。其中一定要注意利用第4点，在某些敌人数量众多的杂兵战关卡，不要急于过关，尽量多多击倒敌人，补充体力（同时也可以补充战极DRIVE）。

在面对某些强力武将的时候，不要吝惜使用Basara技或者战极Drive，毕竟体力才是最重要的。此外，如果已经打到10关，而所剩体力又不多的话，可以考虑使用中断存盘，不要硬撑。否则的话一旦战败就什么也拿不到了。中断存盘虽然会减少所获的经验值奖励，但是对道具奖励是没有影响的。



不过这里还有一个“最终密技”：只要在天下统一模式中得到总计300点的称号点数，就可以获得“胜利的女神像”这个道具。装备之后的效果是在大武斗会模式中每关开始的时候自动补充体力。有了这件宝贝，就完全不用担心体力的问题，通关也就容易得多了。

道具奖励

在大武斗会模式中除了获得经验值奖励之外，还可以获得两种道具奖励：通过50关之后可以获得武将的第2防具，全破100关之后可以获得武将的第8武器。

敌人配置

大武斗会以10关为一个单位，每10关的前两关敌人配置是固定的，后8关的排列顺序则可能随机变化。下面列出了大武斗会前50关的敌人配置，供大家参考，至于后面的关卡就要靠各位自己努力了。为了拿到最强的武器而奋斗吧。

第1～10关

第1关　古き良き友垣たち

竹中半兵卫、前田庆次、丰臣秀吉的组合，半兵位体力较少，可以优先击倒。而秀吉的速度比较慢。

第2关　武士寄合·甲

大量杂兵不断从三个入口涌入。干掉头上标有“斗士”字样的人之后能够阻止杂兵继续出现。

第3关～第10关

毗沙门·日轮连合

上杉谦信与毛利元就的组合。注意元就的陷阱，谦信的冰属性也有很大威胁。尽量让两人拉开距离。

真·战国战队

浅井长政与五本枪。五本枪相对比较麻烦，长政则较弱。干掉长征后再用防御反击的战术对付五本枪。

高级品运送队

大量杂兵不断从三个入口涌入。干掉头上标有“斗士”字样的宝箱输送兵之后能阻止杂兵继续出现。

ときめき钝器队

伊月与铁锤兵的组合。建议优先击倒伊月，除去冰属性的威胁，然后用灵活移动的战术与铁锤兵周旋。

すり足盾人会

敌人全是盾牌兵，攻击欲望不强，只会死守。基本上没什么难度。逐一将几个盾牌兵小队击破即可。

上流武士寄合

高级杂兵战，同样也是只要干掉标有“斗士”字样的敌人之后就能阻止敌人继续入场。没有难度。

实直一枪猛者の会

前田利家、北条氏政、长宗我部元亲三位枪术达人的组合，其中氏政使用冰属性，最好优先击破。

二忍共斗会

猿飞佐助与春日的组合。难度较大的关卡，提防两人灵活的招式。用战极DRIVE和BASARA技解决。

第11–20关

第11关　身の丈六尺以上组合

丰臣秀吉、本多忠胜、本愿寺显如的组合。绕开忠胜，干掉显如和秀吉。场地中有大惠比寿丸可利用。

第12关　决死！爆弹部队

小判兵和爆弹兵。使用吹飞攻击将爆弹兵打飞，避免自己被炸到。消灭小判兵之后就能够过关了。

第13关～第20关

战国义兄弟

浅井长政与织田信长的组合。长政的实力较弱，有限干掉之后专心对付信长。小心信长的暗属性

寄せ集め乌合の众

各种杂兵的组合。要注意火罐兵的攻击能够造成很大硬直，鬼兵的攻击力较强。注意跑位，难度不大。

绝叫俱乐部

全都是爆弹兵。用吹飞技对付，或者尽量与他们拉开距离，过一段时间之后它们自然会爆炸。

まむし处刑部队

浓姬加上一大堆火枪兵。先迅速将火枪兵收拾掉，然后尽量与浓姬近身搏斗，不要给她偷袭的机会。

战国舞踊团

今川义元与萨比的组合，还有一些小判兵。义元的攻击范围较小，可以避开他，首先干掉萨比。

鬼が如く部队

火枪兵加鬼兵的组合，稍微有些难度。优先干掉火枪兵，然后再对付行动缓慢的鬼兵，多用绕后攻击。

岩と棒の会

铁柱兵加投石兵。保持在投石兵的攻击范围之外，等铁柱兵转过来之后将其消灭，再去解决投石兵。

守护者と无法者の会

浅井长政与宫本武藏的组合。长政实力较弱，但武藏的攻击力极强，一定要特别小心他发动固有技。

第21–30关

第21关　钢の魂连合

本多忠胜、仁王车、机械萨比以及鬼兵的组合。优先干掉仁王车，最后对付行动缓慢的鬼兵。

第22关　大饴部队

小判兵以及爆弹兵。和之前的类似关卡一样，用吹飞攻击来对付爆弹兵。小判兵没有任何威胁。

第23关～第30关

热血师弟

武田信玄和真田幸村的组合，再加上几个火罐兵。注意两人的攻击力都很强，也要小心火罐兵。

一念战国·阴の组

竹中半兵卫、阿市和明智光秀。阿市较弱，首先干掉。光秀的攻击范围小，绕开他与半兵卫决斗。

虎穴と虎子の会

场地中只有一个宝箱输送兵，不过还会出现爆弹兵。干掉宝箱输送兵就能过关，小心别被炸到。

绝对零度冰点连合

上杉谦信、伊月和北条氏政的冰属性组合。三人都是冰属性攻击，氏政相对较弱，而谦信是最强的。

云泥万里の者达

长曾我部元亲和毛利元就，途中有铁锤部队登场。元就攻击范围小，可以让两人拉开距离先干掉元亲。

忍者宴会部队

全都是忍者兵，稍微有些麻烦。注意防御大批忍者兵同时发出的手里剑。进入近身战后难度不大。

关ケ原战鬼

岛津义弘与本多忠胜的组合。还是先躲开威力强大的忠胜，干掉攻击范围小的义弘，然后再对付忠胜。

稻妻雷击连合

片仓小十郎、风魔小太郎、本愿寺显如的组合，三人都是雷属性。其中小太郎较强，显如的体力较高。

第31–40关

第31关　华丽なる技巧派达

片仓小十郎、猿飞佐助以及竹中半兵卫的组合，三个人都是动作相当灵活的类型，其中小十郎稍弱。

第32关　饴と鬼队

鬼兵和小判输送兵。鬼兵的移动缓慢，绕到他们背后进行攻击比较安全。他们挥动武器的时候躲开。

第33关～第40关

集合！爱·ザビ–教团

萨比、岛津义弘、毛利元就以及爆弹兵的组合。注意不要让爆弹兵靠近。首先干掉攻击范围小的义弘吧。

主君の为连合

春日、竹中半兵卫和森兰丸的组合，还有一些忍者合弓兵。首先干掉杂兵，然后对付较弱的兰丸。

上流武士寄合·松

和上流武士寄合·竹区别不大，基本上是送杀敌数的关卡。利用本关蓄好BASARA技、战极DRIVE

新旧飞道具寄合

所谓新旧飞道具也就是火枪和弓箭啦。多多利用回避的无敌时间来接近敌人，靠近之后就简单了。

二木骑と四仁王

两台木骑，四台仁王车。利用仁王车头部防御力弱的特点迅速击破。打倒运输兵可以得到惠比寿樽。

北条佣兵忍者队

以风魔小太郎为首的一大堆忍者头目。最好先干掉小太郎，然后利用BASARA技来清理掉其它敌人。

美女と野蛮

浓姬和宫本武藏的组合。两人都不好惹，用BASARA技快速干掉体力较少的武藏，然后对付浓姬。

龙の右目

片仓小十郎和灭骑的组合。首先迅速干掉小十郎，然后用打倒运输兵补充BASARA技对付灭骑。

第41–50关

第41关　爱は纸一重连合

明智光秀、伊月以及萨比的组合。利用三人速度上的差异将三人分别引开一段距离，然后各个击破。

第42关　花の爆破组

主要是爆弹兵。还是采用一样的方法，多多使用吹飞技。打倒宝箱运输兵可以得到大惠比寿樽。

第43关～第50关

犬と猿と金柑头

前田利家、丰臣秀吉以及明智光秀的组合，还有一些小判兵。先打倒光秀，然后再对付利家和秀吉。

上杉忍军团·轩辕

春日和大批忍者的组合。春如动作灵活，不好对付，最好先把忍者头干掉，然后再来专心和春日作战。

恐怖…黑の怨念

阿市以及火罐兵，还有爆弹兵的增援。开战后迅速击破火罐兵，而阿市则实力较弱，没什么威胁。

五本枪と秘密兵器

五本枪以及灭骑，非常强的一个组合。场地中有大惠比寿樽补给，赶快用BASARA技干掉灭骑。

上流武士寄合·梅

和其它的上流武士寄合战还是一样，没什么难度，补充BASARA槽和战极DRIVE的好机会。

天下三人ほととぎす连合

织田信长、丰臣秀吉以及德川家康的组合，还有火枪兵和铁锤兵，难度较大。先干掉较弱的家康吧。

东西兄贵同盟

伊达政宗和长曾我部元亲的组合。政宗的实力极强，最好等两人分开之后，首先快速干掉元亲。

前田家大集合

前田利家、阿松以及前田庆次的组合。用吹飞技打散三人，然后击中火力迅速击破体力较少的阿松。

天下统一模式

模式解说



以统一全日本为目的的游戏模式，一共有18座城池，全部占领之后就可通关。游戏开始之后，会随机分配各个城池所拥有的财宝，包括小判（金钱）、军粮（经验值）、玉手箱（道具）和武具（武器防具）四类，其中玉手箱和武具都分为普通和豪华两种。随着流程的进展，各城池中的财宝还可能升级。消灭某一敌方势力之后，就可以从它所拥有的财宝中选择一种作为战利品。天下统一达成之后，就可以得到在游戏过程中所获取的那些战利品了。此外，在天下统一过程中，宫本武藏还有可能乱入挑战。

称号说明

根据在天下统一过程中的表现，通关之后会授予各种称号。每个称号对应一定的点数，点数累积到一定数量之后就可以得到奖励了。各个称号的取得方法以及奖励点数请参看下表。

称号	点数	获得条件
天下人	10	以ふつう难度通关
日本一	15	以难しい难度通关
宇宙一	20	以究极难度通关
バサラ者	3	至少有一关以BASARA技击破总大将过关
逆转ホ-ムラン	3	至少有一关在濒死（红血）状态下过关
STYLISH	13	至少有一关不损血过关
バサラ大将	10	所有的关卡都以BASARA技击破总大将过关
逆转满垒ホ-ムラン	5	至少有一关在濒死（红血）状态下以究极BASARA技过关（战极DRIVE发动状态下使用BASARA技）
SUPER STYLISH	50	究极难度下，不中断通关，而且至少有一关不损血
千军万马の兵	3	至少有一关在骑乘状态下过关
挑发王	5	至少有一关以挑衅技击倒总大将过关（注1）
ギャンブル侍	1	至少有一关装备道具あぶく钱の财布过关
热唱侍	1	至少有一关装备热唱系道具过关
あんたが大将	1	至少有一关装备ごますり棒过关
桃色大将	1	至少有一关装备白金切符过关
リセット侍	1	至少有一关装备2度目のくじ引き券过关并且使用
心眼の达人	3	至少有一关装备常暗の眼镜过关
おみくじ侍	1	至少有一关装备一八のおみくじ过关并且使用
智勇兼备の将	10	通关之后总计击倒人数100人以下（注2）
万夫不当の兵	10	通关之后总计击倒人数7000人以上
FEVER侍	7	所有的关卡都达成500以上连击
百战炼磨の兵	5	通关之后总计出战次数达到100次（注3）
阿修罗道	3	不记录通关
电光石火の兵	9	婆娑罗历3年12月之内通关
天上天下唯我独尊	25	究极难度下使用初期装备通关（注4）
鸡侍	8	ふつう难度下使用第8武器通关
财宝ハンタ-	12	至少有一关拿到的玉手箱和武具合计24个以上（注5）
くいしんぼう将军	3	至少有一关吃饭团超过30个（注6）
钢铁の肝脏	3	至少有一关吃神水或者惠比寿樽超过30个（注7）
财宝ブリ-ダ-	10	取得10级财宝作为战利品（注8）
奥州笔头	1	使用伊达政宗通关
天霸绝枪	1	使用真田幸村通关
绚丽豪壮	1	使用前田庆次通关
裂界武帝	1	使用丰臣秀吉通关
征天魔王	1	使用织田信长通关
天衣无缝	1	使用长曾我部元亲通关
月下为君	1	使用春日通关
破邪清真	1	使用森兰丸通关
苍天疾驱	1	使用猿飞佐助通关
贤才瞬丽	1	使用阿松通关
苍裂瞬躏	1	使用竹中半兵卫通关
冷眼下瞰	1	使用明智光秀通关
诡计智将	1	使用毛利元就通关
神速圣将	1	使用上杉谦信通关
一刀必杀	1	使用岛津义弘通关
战神霸王	1	使用武田信玄通关
豪放磊落	1	使用前田利家通关
战国最强	1	使用本多忠胜通关
缭乱无比	1	使用浓姬通关
南蛮我道	1	使用萨比通关
天真烂漫	1	使用伊月通关
天惊动地	1	使用宫本武藏通关
完全制霸	22	22个武将都通关
人类最强	5	击破挑战者宫本武藏

※注1： 使用宫本武藏或者上杉谦信装备专有道具，其挑衅技具有攻击力。将敌方总大将打至空血之后再用挑衅技击倒便可。

※注2： 使用攻击范围小的角色（例如浓姬），每次开战之后直取总大将。装备恶臭香炉、下克上の绘马等装备也可以避免误伤小兵。

※注3： 在故事模式和自由合战模式中的出战次数也算。

※注4： 只装备第一把武器，不要装备防具和道具。途中可以记录。

※注5： 在小田原城急袭战中有9个武将掉落玉手箱和武具，战场中有2个宝箱内有玉手箱以及武具，特别恩赏成功后出现的隐密通道尽头可以找到5个玉手箱和武具，另外加上每达到500连击就会奖励一个武具（每关最多3个），合计19个。还差5个，就要靠装备上五个“一重のほうび”，过关后追加5个玉手箱。



※注6： 可以在最南端灼热战中达成。

※注7： 可以在最南端灼热战中达成。

※注8： 选择处于地图一段的势力，让最后所剩的敌方势力占据地图上10座城池以上，就能培养出10级财宝。

称号奖励

每使用一个角色通关之后就能得到他的第二套服装，可以在战前准备界面的“装备”项中选择。而称号点数累计到一定数量也能获得奖励的道具。

点数合计	奖励	点数合计	奖励
50	可以使用宫本武藏	100	得到热唱つづみ
150	得到秘宝探知器	300	得到胜利の女神像

武器

每个角色都有8把武器。不同角色的每把武器取得方法、攻击力都是相同的，只是在附带属性上有所区别。所有角色的第3、第6把武器都附带有该武将的得意属性，个别武将的其它武器上也有可能附带有得意属性。关于武器附带得意属性的具体情况请参看角色介绍部分，这里就不另外说明了。

此外，每把武器初次获得的时候都是Lv 1，随后可以在战场上得到更高等级的武器。如果你暂时还没有获取某把武器的Lv 1的话（例如你暂时还没有从商店中购买第3武器），那么即使在战场上得到了更高等级的第3武器，也无法获取，而会自动转化成小判或军粮。

武器	基本攻击力	最大攻击力	特殊效果	取得方法
第1武器	54	450	无	初期拥有
第2武器	152	350	BASARA积蓄速度加快	从战场上随机获得
第3武器	252	450	附带武将得意属性	从商店中以8000两购买
第4武器	352	550	攻击时HIT数+1	难しい或者究极难度下从战场上随机获得
第5武器	503	800	BASARA积蓄速度加快	以ふつう难度通关之后，从商店中以28000两购买（注1）
第6武器	603	900	附带武将得意属性	究极难度下从战场上随机获得（注2）
第7武器	703	1000	会心一击发动几率提高（注3）	以难しい难度通关之后，从商店中以70000两购买（注1）
第8武器	1003	1300	攻击时HIT数+1	全破大武斗会100关之后奖励

※注1： 只要以任意一个角色通关，则所有角色的对应武器都能在商店中购买。

※注2： 第6武器在战场上获得的几率较低，如果运气不好的话可能一直都拿不到。如果是这样的话，可以尝试以难しい或者究极难度进行天下统一模式，并且选择豪华武具作为战利品，则通关之后一定会获得。

※注3： 前田庆次的第7武器特殊效果是出战时根据运气决定会心一击发动几率。

防具

每个角色都有3种防具。不同角色的每种防具取得方法、防御力以及特殊功能都是相同的。此外，每种防具初次获得的时候都是Lv 1，随后可以在战场上得到更高等级的防具。如果你暂时还没有获取某种武器的Lv 1的话（例如你暂时还没有从商店中购买第1防具），那么即使在战场上得到了更高等级的第1防具，也无法获取，而会自动转化成小判或军粮。

防具	基本防御力	最大防御力	特殊功能	取得方法
第1防具	102	300	跳返的输入判定时间变长	从商店中以10000两购买
第2防具	202	400	受伤时BASARA槽增长量加大	难しい或者究极难度下从战场上随机获得
第3防具	353	650	受到攻击时不容易产生硬直	通过大武斗会50关之后奖励

专属道具

每个角色都有1种专属道具。专属道具只有对应武将才能装备，一般都具有非常特殊的效果。所有武将的专属道具取得方法都是相同的：必须在该武将的故事模式第四关中达成特别恩赏条件，然后便会出现特殊宝箱，打破宝箱就能得到专属道具了。要得到专属道具，所选的游戏难度不限，但必须是在故事模式中。如果在自由合战模式中选择相同关卡，虽然也能达成特别恩赏条件，但特殊宝箱是不会出现的。宫本武藏没有故事模式，因此他的专属道具是在自由合战模式的“严流岛の决斗”中得到。关于每关特别恩赏达成条件以及特殊宝箱位置的说明，请参看关卡解析部分。每个武将的专属道具名称及功能请参看下表。



角色	专属道具	作用
伊达政宗	无限六爪流	一直保持六爪流状态
真田幸村	大喷火	以发动战极DRIVE的状态出战，一直维持到濒死状态位置，攻击附加炎属性。但自己受到的伤害也会加大
前田庆次	倾奇者が通る	挑衅时让周围的人一起跳舞
丰臣秀吉	战友の笼手	可以抓己方的人当武器
织田信长	黑ノ焰	防御力降为0，并且全部转化为攻击力
长曾我部元亲	长曾我部应援团旗	濒死状态时普通攻击必能打出会心一击
春日	もう-つの剑	以分身状态出战，维持到濒死状态为止
森兰丸	ふしぎな金平糖	以发动战极DRIVE的状态出战并维持一分钟，一分钟之后体力消耗75%
猿飞佐助	空蝉の极意	濒死状态下受到攻击时自动使用三次空蝉の术并回复体力
阿松	百兽の女王	兽系固有技、BASARA技、骑马攻击威力上升
竹中半兵卫	佳人薄命の假面	体力慢慢减少，获得小判增加
明智光秀	黄泉がえりの香	体力为0时自动发动BASARA技并回复体力
毛利元就	日轮の冠	放陷阱固有技的时候不会被打断
上杉谦信	战蔷薇	挑衅时放出蔷薇把敌人冻住
岛津义弘	剑豪の德利	得到神水或者惠比寿樽之后HIT数加1，维持到受到攻击为止。
武田信玄	爆裂风林火山	BASARA技发动状态中，使用固有技HIT数加5
前田利家	爱妻弁当	和阿松在一起的时候会得到饭团，吃到饭团时攻击力上升
本多忠胜	プラズマ发生装置	攻击形态的弹药变成电浆弹
浓姬	蝴蝶のかん	通常攻击变为体术攻击
萨比	入信者募集の帖纸	打倒的敌人变为萨比教信徒，过关后增加小判
伊月	ハンマ-忘れた！	不带大锤出战，不能使用防御和闪避
宫本武藏	二天一流卑奥义	挑衅攻击力上升

消费类道具

在商店中能够购买元气**ごはん**、力**うどん**和顽固**せんべい**这三种消费类道具，它们的作用是提高人物的能力数值。每个元气**ごはん**可以提升1000体力，每个力**うどん**可以提升40攻击力，每个顽固**せんべい**可以提升20防御力。这三种道具都最多只能购买十个，而且每购买一个，其价格就会提升。不过有些初期数值较高的人物装备上高级武器、防具之后，即使不购买这些消费道具，能力也已经达到上限了。

第一个	500两	第二个	1000两
第三个	2000两	第四个	3000两
第五个	4000两	第六个	5000两
第七个	6000两	第八个	8000两
第九个	10000两	第十个	20000两

装备类道具

装备用道具分为三类：提升攻击力、防御力、体力等数值的能力类；使敌人的属性攻击无效化的守护类；具有特殊效果的特殊类。其中，能力类的道具有级别，级别越高效果越大。

装备用道具的获得方式有三种：一是从战场上得到的玉手箱中随机获得，二是从商店中购买，三是在天下统一模式中获得称号点数的奖励。其中随机获得的道具与游戏难度有关，道具的珍稀度越高，则需要在更高难度的游戏中才有较大几率获取。而从商店中购买的道具共有20种，但游戏初期只能购买其中4种。剩下16种要随着游戏进程解开封印之后才能购买（具体条件未确定，但可以肯定的是只要不断进行游戏就可以逐步解开封印，而不需要什么特殊条件）。所有的装备类道具都是全人物通用的，只要一个人物拿到了这些道具，那么其他人物也同样能够选择道具进行装备。具体列表如下：





能力类道具			
名称	效果	珍稀度	取得方式
体力の宝珠	提升体力上限，等级越高效果越大	–	从战场上随机获得
刚力の腕轮	提升攻击力上限，等级越高效果越大	–	从战场上随机获得
守护の铠	提升防御力上限，等级越高效果越大	–	从战场上随机获得
おにぎりのお守り	提升饭团恢复量，等级越高效果越大	–	从战场上随机获得
德用ひょうたん	提升神水恢复量，等级越高效果越大	–	从战场上随机获得
守护类道具			
名称	效果	珍稀度	取得方式
炎のお守り	炎属性攻击追加伤害无效	★★	从战场上随机获得
雷のお守り	雷属性攻击追加伤害无效	★★	从战场上随机获得
冰のお守り	冰属性攻击追加伤害无效	★★	从战场上随机获得
风のお守り	风属性攻击追加伤害无效	★★	从战场上随机获得
暗のお守り	暗属性攻击敌人体力回复无效	★★	从战场上随机获得
光のお守り	光属性攻击防御崩坏无效	★★	从战场上随机获得
禁忌のお守り	炎、雷、冰、风、暗、光属性攻击追加伤害无效，但无属性伤害提高	★★★★	从战场上随机获得
特殊类道具			
名称	效果	珍稀度	取得方式
狂战士の帷子	受到攻击不容易产生硬直	★★★★★	从战场上随机获得
才藏の屉	被弓或枪攻击后没有硬直	★★★★	从商店中以80000两购得
清正の虎皮	角色受到伤害减少为3/4	★★★★★	从商店中以150000两购得
逆鳞手甲	防御飞行道具后会将其反弹	★★★★★	从商店中以100000两购得
必胜だるま	会心一击发动几率提高	★	从战场上随机获得
连击扇子	连击持续时间延长	★★	从商店中以18000两购得
鬼神の法具	FEVER状态持续时间延长三秒	★★	从战场上随机获得
万年冰の水晶	战极DRIVE持续时间延长三秒	★★★	从商店中以40000两购得
韦驮天抄	移动速度提高	★★	从商店中以27000两购得
疾风の鞍	乘马速度提高	★	从战场上随机获得
跳ね反しの镠	跳返的输入判定时间延长	★	从战场上随机获得
猛将の怒り	BASARA技攻击力提升为1.5倍	★★★★★★	从战场上随机获得
八连星の极意	通常攻击的第八下必然反动会心一击	★★	从战场上随机获得
代偿の带纽	在BASARA槽没满的状态，一关内可以消耗体力发BASARA一次	★★★	从战场上随机获得
鬼火の蜡烛	在战极DRIVE没满的状态，一关内可以消耗体力发战极DRIVE一次	★★★	从战场上随机获得
愚か者の法	给予敌人1.5倍伤害，但自己要受到3倍伤害	★★★	从战场上随机获得
下克上の绘马	有名字的武将威力减弱，其他杂兵威力增强	★★★★	从战场上随机获得
复雠の刃	濒死状态时攻击力上升	★	从战场上随机获得
盾坏しの笼手	给予盾兵大伤害，装备全部5个杀し系道具威力提升	★	从战场上随机获得
忍者杀しの佩盾	给予忍者大伤害，装备全部5个杀し系道具威力提升	★★	从战场上随机获得
大男杀しの面	给予巨人系士兵大伤害，装备全部5个杀し系道具威力提升	★★★	从战场上随机获得
カラクリ坏しの胴	给予重骑大伤害，装备全部5个杀し系道具威力提升	★★★★★	从战场上随机获得
武士杀しの兜	给予武士、一般杂兵大伤害，装备全部5个杀し系道具威力提升	★★★★★★	从战场上随机获得
又兵卫の军配	BASARA技命中时攻击HIT数+1	★	从战场上随机获得
心技一体の两枚刃	体力和BASARA全满状态下攻击HIT数+1	★★	从商店中以21000两购得
妖刀の鞘	攻击HIT数+1，但无法蓄BASARA槽	★★★★	从战场上随机获得
悟りの连击	攻击HIT数+1，但无法防御和回避	★★	从战场上随机获得
刹那の战具	攻击HIT数+1，但连击持续时间缩短	★★	从战场上随机获得
追击の手纲	骑马时攻击攻击HIT数+1	★★	从战场上随机获得
咒いの隐し剑	攻击HIT数+1，但要受到3倍伤害	★★★	从战场上随机获得
咒灭の隐し剑	攻击HIT数+2，但要受到5倍伤害	★★★★★	从战场上随机获得
恶臭香炉	放出恶臭，无法靠近	★★★★★	从战场上随机获得
升天香炉	放出香气，让人昏昏欲睡	★★★★★	从商店中以90000两购得
四番の棹	吹飞攻击距离大幅度提升	★	从战场上随机获得
王将の奇迹	吹飞距离像全垒打一样变化	★★★	从商店中以30000两购得
觉醒の烧印	装备中的武器防具在合战中等级会提升至MAX	★★★★★★	从商店中以200000两购得
时をかける鞭	骑马时连击不会中断	★★★★	从战场上随机获得
黄金の招き猫	50人斩后不再获得饭团，而是获得招き猫	★★★★	从战场上随机获得
经验のかんざし	击倒一个人增加1石经验	★	从战场上随机获得
经验の栉	击倒一个人增加5石经验	★★★★	从战场上随机获得
葛より小判	舞台内全部运输兵变为小判兵，所有宝箱道具都为小判	★★★★	从战场上随机获得
常暗の眼镜	隐藏角色的体力槽，过关后增加难易度恩赏0.5	★★★★★	从战场上随机获得
あぶく钱の财布	取得小判量大幅增加，但只要受到伤害，小判数量就会减少1/2	★★★★	从商店中以70000两购得
2度目のくじ引き券	过关后可重新抽选道具	★★★	从商店中以35000两购得
一八のおめくじ	过关后玉手箱、武具可以改变一次数值	★★★★★	从战场上随机获得
千手观音の祝福	达成1000HIT后奖励豪华玉手箱一个（大武斗会模式无效）	★★	从战场上随机获得
武勋の誓れ	达成500人斩可以得到豪华武具一个（大武斗会模式无效）	★★	从战场上随机获得
荣光の杯	过关后特别恩赏与地点攻略恩赏经验增加2倍	★	从战场上随机获得
热唱びわ	听着热血的主题曲战斗	★★	从商店中以15000两购得
热唱こと	听着优美的结尾曲战斗	★★	从战场上随机获得
热唱つづみ	将所用武将的主题曲改为战场音乐	★★★★★★★	天下统一模式称号奖励合计100点
ごますり棒	友军会说胡话……	★★	从商店中以24000两购得
白金切符	出现一位神女跟主角说话……	★★★★	从商店中以50000两购得
备えの神水	在BASARA槽全满状态下出击	★	从战场上随机获得
手炼の准备	在拥有一级战极DRIVE的状态下出击	★	从战场上随机获得
血の绊	体力自动回复，站在同伴旁边回复率上升，防御状态无效（大武斗会模式无效）	★★★★★★	从战场上随机获得
心の绊	BASARA自动回复，站在同伴旁边回复率上升，防御状态无效（大武斗会模式无效）	★★★★★★	从战场上随机获得
胜利の女神像	每回开始时体力全回复（大武斗会模式限定）	★★★★★★★	天下统一模式称号奖励合计300点
源内の苏生术	体力为零自动复活一次	★★★★	从商店中以60000两购得
上杉の盐	敌军全员体力2倍	★★★★	从战场上随机获得
暗君の阵幕	我方军队不会追着主角	★	从战场上随机获得
兼续の前立て	过关后，以生存的我方武将数乘以300石奖励经验值	★★★	从战场上随机获得
秘宝探知机	在专属道具附近会震动，并发光（故事模式限定，宫本武藏自由合战限定）	★★★★★★★	天下统一模式称号奖励合计150点
呼运のお守り・赤	运气上升，装备全部5个呼运のお守り效果提升	★	从战场上随机获得
呼运のお守り・青	运气上升，装备全部5个呼运のお守り效果提升	★	从商店中以3000两购得
呼运のお守り・黄	运气上升，装备全部5个呼运のお守り效果提升	★	从战场上随机获得
呼运のお守り・绿	运气上升，装备全部5个呼运のお守り效果提升	★★★	从战场上随机获得
呼运のお守り・紫	运气上升，装备全部5个呼运のお守り效果提升	★★★	从战场上随机获得
一重のほうび・地	过关后增加玉手箱或武具一个，装备全部5个一重のほうび变为豪华版（大武斗会模式无效）	★	从战场上随机获得
一重のほうび・水	过关后增加玉手箱或武具一个，装备全部5个一重のほうび变为豪华版（大武斗会模式无效）	★	从商店中以3000两购得
一重のほうび・火	过关后增加玉手箱或武具一个，装备全部5个一重のほうび变为豪华版（大武斗会模式无效）	★	从战场上随机获得
一重のほうび・风	过关后增加玉手箱或武具一个，装备全部5个一重のほうび变为豪华版（大武斗会模式无效）	★★★	从战场上随机获得
一重のほうび・空	过关后增加玉手箱或武具一个，装备全部5个一重のほうび变为豪华版（大武斗会模式无效）	★★★	从战场上随机获得
金满贮金箱・青龙	过关后增加小判500两，装备全部5个金满贮金箱可增加5000两	★	从战场上随机获得
金满贮金箱・白虎	过关后增加小判500两，装备全部5个金满贮金箱可增加5000两	★	从商店中以3000两购得
金满贮金箱・朱雀	过关后增加小判500两，装备全部5个金满贮金箱可增加5000两	★	从战场上随机获得
金满贮金箱・玄武	过关后增加小判500两，装备全部5个金满贮金箱可增加5000两	★★★	从战场上随机获得
金满贮金箱・狮子	过关后增加小判500两，装备全部5个金满贮金箱可增加5000两	★★★	从战场上随机获得
战国武艺全集・一の卷	过关后增加经验值1000石，装备全部5个战国武艺全集可增加20000石	★	从战场上随机获得
战国武艺全集・二の卷	过关后增加经验值1000石，装备全部5个战国武艺全集可增加20000石	★	从商店中以3000两购得
战国武艺全集・三の卷	过关后增加经验值1000石，装备全部5个战国武艺全集可增加20000石	★	从战场上随机获得
战国武艺全集・四の卷	过关后增加经验值1000石，装备全部5个战国武艺全集可增加20000石	★★★	从战场上随机获得
战国武艺全集・五の卷	过关后增加经验值1000石，装备全部5个战国武艺全集可增加20000石	★★★	从战场上随机获得
技の道标・前世	装备一个“技の道标”系道具则固有技等级变为1，装备两个等级为2，装备三个等级为MAX	★	从战场上随机获得
技の道标・现世	装装备一个“技の道标”系道具则固有技等级变为1，装备两个等级为2，装备三个等级为MAX	★★	从战场上随机获得
技の道标・来世	装备一个“技の道标”系道具则固有技等级变为1，装备两个等级为2，装备三个等级为MAX	★★★★	从战场上随机获得

被隐藏起来的真相，由你揭开。系列作品的疑惑，三日月岛上的秘密，

かまいたちの夜3 トリフカル

三日月島事件の真相



PS2	本刊译名：恐怖惊魂夜3			CERO C
	CHUNSOFT	5800日元	2006.7.27	
文字冒险	DVD-ROM	日版	1人	200KB

由于本次故事是多个主角，叙事角度异常丰富，而这里只能选取系列主人公透的角度来讲述整个故事的一个侧面。

我，矢岛透，像所有人一样上着普通的大学，过着有些闲散的生活，还有一个交往两年却没有任何进展的女朋友——大概就算是吧——真理，在别人看来怎么说都只是一个冒冒失失的大学生，当然，如果是没有经历过“那件事”的话。

两年半之前，我和那时的大学同学真理一起去了她叔父小林二郎经营的小旅馆，同时认识了在那里打工的青年久保田俊夫以及和他关系甚是亲密的莜崎绿，公司女职员渡濑可奈子和北野启子，自由摄影师美树本洋介，以及大阪商人香山诚一和他的妻子春子，虽然是个暴风雪之夜却和大家一起度过了一个快乐的晚上，但是我们谁都没有发觉，这却是一场惨祸的开端。在那之后不久真理因为家里的变故离开了大学，虽然之后偶有联系，但是却再没有见过面。在那一年半之后，我突然收到了一份请柬，自称“我孙子武丸”的人邀请我到三日月岛上的三日月馆里住一晚。理由就是以我为主要角色的文字冒险游戏《恐怖惊魂夜》大热卖，就算是感谢。虽然弄不清到底是怎么一回事，但是想到能够再见到真理我还是决定前往。

在达到岛上之后我才知道，这里本来是一个无人孤岛，明治时以残忍手段压榨工人的实业集团岸猿家在这里建造了一座私人监狱，专门用来关押残杀敢于反抗的工人。但是后来不知什么原因岸猿家渐渐走向衰败，最后的一代家主伊右卫门也在这里自杀了。而三日月馆就是由那时的监狱改建而成。来到的除了上次在旅馆里的人之外还多了作曲家村上勤和游戏制作人正冈慎太郎，以及香山的新妻子夏美，而俊夫和绿也已经结婚。在邀请者我孙子武丸始终没有出现的情况下，正冈慎太郎、夏美和管理人菱田喜代相继被杀害。我们却无法找到任何决定性的证据来证明凶手究竟是另有其人还是我们中的某一个，同时因为奇特的天候我们也被困在这里无法离开。

在收集了足够线索之后，我终于揭开了所有的谜题，并在千钧一发之际救下了险些被冻死的绿。菱田喜代其实并不存在，她的死只是金蝉脱壳，其真正身份就是真理的婶婶——今日子。虽然找出了真凶手，但是这么做的动机也只能听她自己说出。

她本姓岸猿，小时因为家中变故和自己的亲生弟弟以及亲生女儿失散。后来遇到真理的叔叔小林，她也以为自己找到了真正的幸福。但是就在我们去住宿那天之后，今日子就在旅馆附近发现了一个在暴风雪之夜跌落悬崖而被冻死的遇难者，虽然警方认定这只是单纯的意外，但是今日子却亲耳听那人说她是被车撞下来的。遇难者正是她失散多年的女儿河村亚希，而凶手一定在那晚住宿的人之中。



所谓的“我孙子武丸”只是金日子的笔名，为了揪出真正的杀人凶手，她故意用那天在旅馆里住宿的人物写了一本小说，并且把“河村亚希”这个人物加入其中，就是为了刺激凶手自首，而最后小说被改编成畅销游戏是她所没有想到的，但是就算如此还是不见任何动静，所以就把那时的住客都找来，同时身为岸猿家的人她对这座岛上的设施和天候都十分熟悉，于是就开始了自己的报仇计划，她自己为了逃避责任化身为一个架空的人物。在最开始的试探中性情大变的绿被认定为凶手，今日子本想用三日月馆巧妙的结构和其中的机关直接杀死绿为女儿报仇，但是没有想到却因为一些意外不但没能杀死绿却误杀了正冈慎太郎，之后为了消灭证据又不得不把夏美杀死。而村上作为金日子失散多年的弟弟这一次也是为了帮助姐姐实现复仇计划而来，但是身为丈夫的小林却是毫不知情。复仇失败，万念俱灰的今日子已经没有反抗的意识，但是一个连她都没有预料的灾难却将要降临——可以把整个岛屿吞没的巨大海啸正向这里袭来。

小林和今日子在把自己精心经营的旅店托付给真理之后平静地在海边等待着海啸的来临，而村上为了见证姐姐最后的时刻也选择留在外面。我们躲在三日月馆里侥幸避过了海啸，而整个房子也几乎被海啸所摧毁，抱着各自沉重的心情，我们离开了那座无人的孤岛。

一年过去了，那场惨剧也已经结束，一直沉浸在过去的悲痛中也改变不了什么，真理为了达成叔叔最后的心愿。一人打理起那家小旅馆，虽然非常辛苦但也算是小有起色。而我也会趁着休假来帮忙，虽然一年的时间里厨艺毫无进步，但是多少也能干点力气活，分担一点真理的压力。

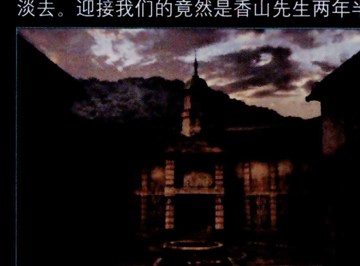
就在我几乎忘记那一切的时候，这一天，我突然接到了香山先生打来的电话。为了祭奠死去的人，他出资重修了岛上的三日月馆，并想在盂兰盆节就要来临之时请我们这些事件的当事人再次回到岛上共住上一晚也算是供养了。就我自己来说，真的是无所谓，虽然那岛上没有什么让人感到愉快的回忆，但是也还是想和其他人再见一面。不过对于真理来说，她也还是很想再去祭奠一下叔叔和婶婶吧。

无论怎么样，我和真理再一次踏上了三日月岛的土地。站在海港，向远处望去，水天相接的地方金色的落日给这个海岛罩上一层橘黄色的外衣，真理把一束玫瑰和满天星相间的花束抛到了海面上。

“婶婶很喜欢玫瑰。”似乎是在做着说明，真理低声说道。

我没有说什么，只是把双手在胸前合十，望着顺着波涛缓缓飘去的花束。在心中默念起来：安息吧，真理已经继承了旅馆，我虽然还派不上什么用场，但是我一定会——

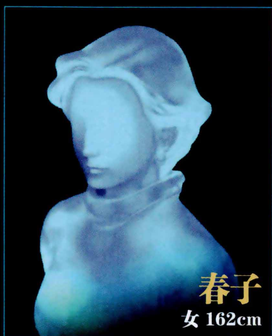
穿过一片高地，我和真理一起来到了三日月馆前，正如其名，整幢建筑就像是一轮新月，由于曾经是监狱，所以只有位于两头的房间装有窗户，一年前今日子也曾经利用这一点来实行自己的计划。经过翻修，一年前被海啸袭击过的痕迹也已经淡去。迎接我们的竟然是香山先生两年半



© CHUNSOFT/我孙子武丸/田中启文/牧野修 © CHUNSOFT/我孙子武丸/羽毛田文史

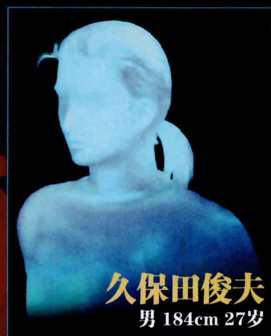
系列角色齐聚一堂，昔日噩梦是否重来
镰鼬之夜再次降临，谜题结局大白天下

《恐怖惊魂夜》全系列的人物在这里齐聚，因为香山提出的祭奠活动，故事又再一次展开，各个角色之间的恩怨纠葛也将在这里被完全解释清楚，各自的归宿也将出现在游戏结束后结局里。要说一句是，作为系列作品的终结，死去的角色也将会以特殊的形式登场哦。



春子
女 162cm

香山的前妻，性格沉稳，具有古典气息的传统美女，料理、书法、舞蹈样样精通。在两年半之前的暴风雪之夜和透等人有过一面之缘，和香山离婚后就再无联系。虽然与一年前的惨剧没有什么直接关系，但是为了准备祭祀而被香山叫来。虽已经离婚，对香山却并无恨意。现在依然是独身，年龄也是一个秘密。



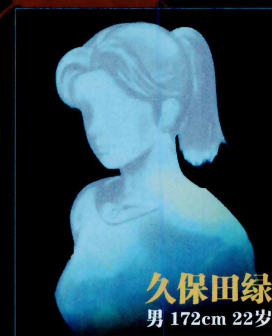
久保田俊夫
男 184cm 27岁

曾在小林夫妇经营的小旅馆中打工的青年，大学中退学，在和绿结婚后经营起一家体育用品商店，但是一年前的惨剧中得知了绿在那个暴风雪之夜犯下的错误。在绿自首后关闭了商店，一直都过着颓废的生活，近日更是接到了绿给出离婚申请。为了探寻一切事情背后的真相，应邀再次来到三日月岛。



渡濑可奈子
女 172cm 20岁

原来是和启子关系非常亲密的女职员，因为娇好的身材和面容在公司里有很高的人气，并且怀有成为女明星的梦想，经过上一次发生在三日月岛上的惨案，禁受不起其他人异样的目光，她辞去了公司的职位，做起了美树本的助手，虽然接受邀请再次来到了岛上，但是心里却还顶着极大的压力。



久保田绿
男 172cm 22岁

原名莜崎绿，在旅店打工时和俊夫擦出了爱情的火花，和俊夫结婚后也度过了一段幸福的时光，但是在那个暴风雪之夜她所制造的一起交通事故造成了今日子的女儿——河村亚希的死亡，从而导致一年前三日月岛上惨剧的发生，现在为了弥补自己的过错在监狱服刑中，同时为了不再给俊夫增添负担提出了离婚的请求。



美树本洋介
男 180cm 30岁

专注于风景照的自由职业摄影师，身材魁梧，性格直爽，特别对海洋有着执着的感情，拥有自己的游艇，同时也有冷静博学的一面。上次的事件后让可奈子做起了自己的助手，并且在香山准备重建三日月馆的时候提供了修复用的照片。和可奈子的关系似乎并不单单是雇主和助手的关系那么简单。



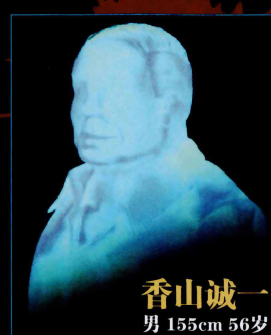
北野启子
女 155cm 20岁

可奈子形影不离的好友，公司女职员。精通于美食品评，食不离手，同时也是食不离口，因此在体形上也比较发福。本身性格上格外开朗，毫无城府，一直都很依赖可奈子，同时非常地关心可奈子。而在可奈子离开公司后她也陷入了爱情的烦恼中，为了有一个结果而接受香山的邀请来到了三日月岛。



矢岛透
男 172cm 22岁

《恐怖惊魂夜》系列的主人公，一直都和真理是一种若即若离的关系，虽然看起来只是一个冒冒失失的大学生，但是一年前凭借出色的推理能力顺利解决了之前的事件。一年以来一直在真理经营的小旅店里帮忙。这一次又被邀请到三日月岛上，因为和真理的感情进展依然不怎么顺利，所以想借此机会寻求进一步的发展。



香山诚一
男 155cm 56岁

在大阪经营公司的社长，典型的性格豪爽的大阪商人，一旦认定的事情就绝对不会放弃。和真理的叔父小林二郎是旧相识。因一年前爱妻春香不幸被卷入今日子的复仇而决定重修三日月馆祭奠所有死去的人，同时邀请了那时所有的当事人来岛上。不过当他听说岛上埋藏着岸猿家的宝藏一时也显示出极大的兴趣。



小林真理
女 165cm 21岁

《恐怖惊魂夜》系列的女主角。曾是透的大学同学，同时两人的关系一直也都是“朋友以上，恋人未满”的暧昧状态。和透不同，性格开朗活泼，才貌兼备。为继承小林夫妇留下的小旅馆，现在正一个人全力打拼中，因她的努力，旅店的生意蒸蒸日上。而且和俊夫以及绿之间也有一些说不清的关系。

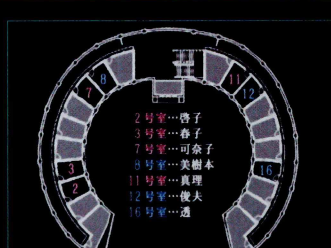


不光是有系列作品中的众多人物登场，为了更好地刻画角色展开故事，本次的游戏流程更是采用了多角色展开的方法。玩家将从四个不同的角度来品味整个故事，而每个角色的路线之间也会互相影响，玩家将清晰地看到多个角色面对同一个问题时的心理动态，因此，虽然这次游戏仅仅是一个主线故事的单线进程，但是其中分支和结局 的数量绝对不逊色于多剧本的前两作。如何抓住每个角色中所提供的线索则是本次游戏的过程的关键。

之前的妻子春子，自那次旅馆一别已经有近三年的时间没有再见了。她和香山先生之间的事情我们当然不便再问，但是能见到那时的熟人也还是让人很是高兴的。

再次进入这座房子，里面果然也已经被修复，和一年之前没有任何差别，虽然有一丝让人怀念的感觉，但是更多的恐怕还是不快。而门上贴着的画有符文的封条更平添一股另类的味道。想到要再在这里住上一晚，心里还是有些说不出的不安。同时我又看了看真理，她的脸上没有一丝一毫的不快。嗯，这样最好，如果真的出了什么事，也有我来保护你。

到了管理人室，由于正在祈祷，所以没能见到香山先生。不过总算是从春子那里拿到了房间的钥匙，除了我们房间的钥匙，管理人室的钥匙还有一把万能钥匙之外，其他的钥匙都不知道被放



到了哪里去，而每把钥匙上都带有一个铭牌，上面清楚地写着房间号。启子在2号房间，春子在3号房，可奈子在7号房，美树本在8号房，真理是11号房，12号房是……俊夫？而我竟然被安排在角落的16号房里。房间的分配实在有一点乱七八糟，大家的房间被分在二层的四个角落不说，特别是我和真理竟然被分开，而住在真理旁边的竟然是俊夫！联想到之前真理似乎说过想要见见俊夫，这实在是让人放心不下，但是从春子那里听说香山反复强调房间的分配，那也只好这样了。不过说是超度亡灵的祈祷，但是听着香山那撕心裂肺的叫喊实在只会让人联想起一些可怕的诅咒。

不过香山先生自己对这件事想必是非常在意的吧，不然也不会花这么多的钱来重建这幢根本没有任何实用价值的房子，而且那帖的到处都是符文和专门安排下的房间也废了很大的心思。无论这样是否能真的安抚亡灵，能让香山自己安心也就算达到目的了吧。

真理要去帮春子准备晚餐，我也只能到自己的房间里小睡一会儿，不过没过多久就又被香山那几乎于号叫的祈祷声惊醒，看这间密闭的房间，一年前种种不快的回忆再次浮现出来，没办法，其他人也应该已经到了，还是去会客室走走看看吧，多点人在一起总比一个人要强。

刚刚走进会客室就看到美树本和启子坐在沙发上，而俊夫正插着手站在一旁。气氛似乎并不算融洽，美树本抢先打起了招呼：“哦，透啊，这就到齐了。啊？怎么就你一个人，女朋友呢？”

对于“女朋友”这个称呼我倒不觉得别扭，虽然也许关系并没有发展到这种程度，不过在别人看来都已经到了这种程度那是不是也就该这么叫了呢？

寒暄过后我才发现似乎是少了一个人，不由地脱口而出：“可奈子呢？”

没想到回答我的并不是可奈子的好友启子而是美树本：“不太舒服，在房间里休息呢。”

美树本对这个问题似乎也不愿意多提，马上就把话题拐到了香山的鬼哭狼嚎上。看来大家都不是很习惯这样的“祈祷”。说曹操曹操到，结束了祈祷的香山终于出现露了面，并招呼大家一起去饭厅吃晚餐。

到了晚饭时间依然还是没有看到可

奈子。晚餐虽然只是斋饭，但是春子的手艺之高实在是让我这个半调子厨师自叹不如，大家也都是赞不绝口，根本没有人去听香山讲述重建这里时发生的故事。不过看到他那手舞足蹈的样子，大概也会是很辛苦很费事的吧。而俊夫好像是有什么心事，几乎没有吃什么东西，当香山发现这一点时，他才解释道："啊，对不起，真的是很好吃，但是我的确是不太想吃……本来嘛，这个地方也实在是……死了那么多人，阿绿也……"

是啊，一年前离开这里绿小姐对自己的所作所为负起责任到警察局去自首了，现在也还因为肇事逃逸而在服刑中。现场的气氛也因为俊夫的这一番话变得很是沉重。

香山也插起手，附和道："到这儿以后我也想了很多很多，如果夏美没有去偷指甲油的话也就不会被杀，再说回来，如果我根本就没有把她带到这座岛上也更不会有什么事。"

"是啊"俊夫点了点头，"如果那一天夜里阿绿没有出去买东西，如果那天没有下雪，如果河村亚希和今日子没有什么关系……"

说到这里，俊夫突然对我问出一个没头没尾的问题："透，你知道那天阿绿为什么要出去买东西吗？"

"为什么？"

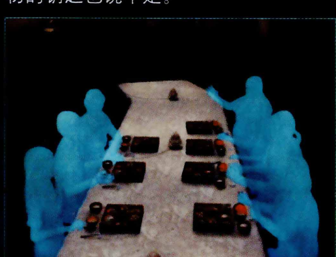
"地下室……"

"地下室。旅馆的地下室吗？"

"是的。"

地下室？这是在暗示什么吗？那时我当然不会想到俊夫是在暗示我那天因为我在地下室摔倒不得不由他来把我扶上来，所以才会由绿出去买东西。那时只是想到钥匙的我不由地说道："前些日子我在忙帮的时候，酒窖里找到一把钥匙，上面和这间三日月馆一样有岸猿家的家纹。我想大概是这里的钥匙，所以就带来了。"

说着我拿出了那把钥匙，香山立刻表现出不一般的热情："哦？也许是宝物的钥匙也说不定。"



关于岸猿家宝藏的传闻，还有诅咒的传闻，虽然香山和美树本的兴致很高，不过这种事情，还是不要深究的好啊，毕竟这座岛真的是有点邪门，如果真的有诅咒什么的话……我可不是像香山那样爱财如命的人啊。

这之后启子突然提出弄丢了房间的钥匙，要求调换房间，香山却以这是精心安排的配置，将影响到祈祷的效果为理由拒不同意，最后只得把万能钥匙分配到启子的手上。最后为了祭奠死去的夏美，在饭桌上摆起了她的遗像，并且烧起了一柱香，边喝茶边听香山又一轮老套的怀旧后，这顿晚餐也算结束，帮助春子刷洗碗筷的工作虽然香山提议说由猜拳决定，但是到了最后还是扔给了倒霉的我。

当春子问起我大学毕业后有什么打算，是不是要和真理一起经营旅馆时，我却有点犹豫。这样的话，真理的大学是不是就是白读了？是不是应该让她找到一个更适合自己更远大一点的目标？当春子讲起小林叔叔当初开设那家旅馆时的事情却让我明白了很多。



"在日本，女人为了男人的理想而默默支持着就会被世人所夸奖，为什么反过来就不行呢？"

无所谓合适和远大，所谓的"应该怎么样"也不过是一种依附于其他人的价值观，既然现在真理的梦想是开好这间旅馆，我的梦想是让真理更加幸福，那么我还有什么可犹豫的吗？

当我谢过春子下定决心，兴冲冲地想要找到真理表白自己的决心时，真理却不在房间里，隔壁俊夫的房间里传出来的对话却让我的心一下凉到了地。

"不是还有透吗？"

"过了暑假透就回去了，现在也是需要人手啊，俊夫你也该明白，如果退了公寓也能省下点房租吧。"

"……透会怎么想呢？"

"现在不用管透的事，我现在真正在意的……"

"不用管透""我现在真正在意的"这两句话在我的头脑里转来转去。真理对俊夫有好感！一直以来的担心终于得到了证实，我再也受不了这种刺激，慌慌张张地跑开了。脑子里到底是在想什么我自己都已经不知道，直到碰上从楼下上来的启子。据说香山已经发现了那把钥匙的用途，要我一起去地下室。反正现在也无所是事，不如就去看看吧。

在各种机器密布的地下室的一角，香山正蹲在一扇镶嵌在地面上的铁门旁边，钥匙插了进去，"喀"地一声轻响，锁开了。如果说这的确是这里的钥匙，那么一定是今日子带到旅店去的，当想到这里为什么要把钥匙带到那么远的地方我还是不由地感觉到一丝寒意——下面一定是一些不想让别人接触到的东西，如果真的是宝物自己拿出来就好了，那么下面埋藏的到底是什么？

两人一起提起了铁门，一个黑洞洞的竖井出现在我的面前，仿佛真的有阵阵阴风从里面涌出来，下面仅仅只是一条通道，虽然给人一种很不舒服的感觉，但是最后除了一扇打不开也不见钥匙孔的门之外并不见有什么异常的地方，也感觉不到和宝藏会有什么关系。最后因为香山要回去继续祈祷，我们的探索也只能到此为止了。

当我再次回到二楼大厅时，只见启子和俊夫在闲谈，虽然现在不想和俊夫面对面地谈话，启子却像见到救星似的向我搭上了话："探宝结束了吗？"

正当我含糊其词地应对时，俊夫听说香山已经回到房间就立刻急不可待地冲下楼去。而从启子那里知道真理回到房间后我也鼓起勇气去一问究竟。但是敲开门后却不等我问出什么，真理就用一句"我想一个人呆一会儿"把我关在了门外。这是被俊夫拒绝了吗？为什么会这样？这里压抑的空气越发让人感觉憋闷。刚想去透一透风，就想到有窗户的房间只有一侧尽头未使用的客房和另一侧的仓库。于是我向仓库方向走去。让人意外的是春子也出现在这里，当问起来时，她表示也是觉得有些憋闷而来看看是不是可以进去透透气，不过房间的门被锁得很死，看样子是没什么希望。不过一种奇怪的味道却引起了我的注意，是香的味道，在饭厅为了祭奠夏美而烧的香，为什么这里也有？是我的衣服上带来的吗？

当我转向春子想征求一下她的意见时，却不由地被那端庄的容貌所吸引，那让人难以揣测的年龄，沉稳的气质，和真理比起来的话……我并不是有什么别的想法，大概只是想报复一下"移情别恋"的真理吧。

春子似乎是注意到了我的目光，很快转换了话题："既然这样也就没办法了，还是喝点凉茶什么的吧。"

我没有什么反对的理由，便跟着春子向大厅走去。但是将要离开时我还是不由地回过头，这种感觉到底是什么？第六感吗？我摇了摇头，为什么要期待着出什么事呢？什么事都没有，大家都平平安安地度过这一晚才最好。

大厅里依然只有启子一个人，但是当我和春子走过去时，俊夫却匆忙地从一层跑了上来，并又一次询问起香山的去向。现在是祈祷的时间，应该就在管理人室啊。不然也不用这么着急地回来吧？但是俊夫的回答却让事情向着我们最不希望的方向发展着：

"根本没有听到祈祷的声音，门锁着，敲了很多下门也没反应。"

大家面面相觑，互相之间的想法也全都写在脸上。

启子胆怯的声音抢先打破了让人难耐的寂静："难道说……"

俊夫像是突然想起了什么："对了，启子，刚才你拿来的万能钥匙呢？"

"有是有……"

"用这个把门打开吧。"

"但是，也许只是睡着了呢，用不着这样吧……"启子似乎有些不情愿。

俊夫却激动起来："万一是着火呢，煤气中毒呢？就算真的只是睡着了打开看看也没什么不行的吧？"

如果换做是其他地方我也会觉得他是在小题大做，但是，这里不是其他任何一个地方，这里是三日月馆。在这里任何担心都不是不必要的，这种情况下如果什么事都没有顶多会被人说成是"神经过敏，多管闲事"，但是如果真的出事了，而在这时我们什么都没有做的话那一定会后悔一辈子。

"开开吧，就算真睡着了把他叫起来也不会说什么吧？是吧，春子。"似乎是被这种气氛所渲染，我也呼应起俊夫。

春子和启子像是被说服，点着头和我们一起下了楼来到管理人室前。俊夫先是又敲了几下门，见没有反应，就把手伸了出来："启子，钥匙。"

但是，让人吃惊的是无论怎么样，万能钥匙却都打不开这扇门。我的心一下提到了嗓子眼上，该不会真的……

"这个房间也许是用万能钥匙打不开的吧。"春子像是在说服自己似的，轻轻说道。

"是吗，也许管理人室是特殊的吧。"

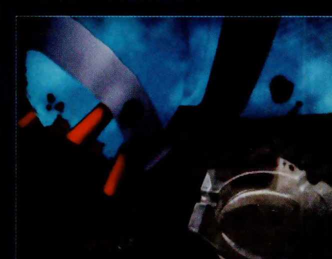
顾不上管这些事情，俊夫开始大声叫起香山先生的名字。但是依然没有任何回音。

"把门撞开！"俊夫死死地盯住门锁，那表情似乎已经有些麻木。

"但是，这又不是上插销的门锁，撞不开的。"

"那就到储藏室去找找，看看有没有斧头什么的。"

我答应了一声，立刻就向储藏室跑去，随便拎起一把镐头就飞速跑了回来。事后想起来我也不得不承认那时我们都已经疯了，但是我更明白，在我们发疯之前，那个时间那个地点就已经完全被疯狂的旋涡吞没。



俊夫拿起镐头，向着门猛力砸去。一下，两下，三下。木门上终于出现一个拳头可以自由出入的空间，俊夫把手伸进去，"喀"地一声响，门锁打开了，俊夫第一个冲了进去，我们也都立刻跟了上来。最不愿意看到的一幕出现在我们的面前。

香山已经仰面倒在一片血泊中，一个沾满血迹的烟灰缸就放在他的身边。身体已经开始发凉，估计，已经没有希望了。看他那副怪异的装束大概是在全神贯注祈祷的时候被人从后面攻击的。启子和春子被这场面吓得一团大乱，倒是俊夫还算冷静，首先想到了联系警方。但是电话线也早就被切断了。俊夫又立刻想到在外面的高地上能勉强打通手机，因此立刻就跑了出去，而把通知并集合其他人的任务交给了我。

在二楼大厅遇到了美树本，对于香山的死讯他也很是吃惊，考虑到可奈子和真理的安全我们还是分头先把两人从房间里叫了出来。当在一楼大厅集合时，启子和春子已经在那里等待，俊夫似乎也已经从外面回来。

"真快啊，警察不久之后就会来了吧？"

"不，还没有和警察联系上。"俊

扑朔迷离的案情，剥丝抽茧 隐藏的幕后黑手，由你斩断

夫烦躁地摇了摇头，"试了好多次，大门根本打不开。说不定，是杀害香山的凶手在外面动了什么手脚。"

"杀害？香山先生，是被谁……"真理的声音有些颤抖。

"现在还不能断定的就是谋杀，不过在香山身边，有一个沾有血迹的烟灰缸。"

对于案发现场的描述俊夫选择了最难引起负面联想的解说方法，但是真理和可奈子煞白的脸色已经表明这是一个足够大的刺激。



大门打不开，二层两个边角的房间虽然有窗户，但是下面是为了防止犯人逃走而种下的针山，在视线不清的晚上盲目从那里跳出去无异于寻死。

不知道凶手在不在我们中间，不知道凶手是什么人，甚至不知道凶手存在不存在，我们陷入了和一年前一样的状态中，不，是比一年前更糟糕，一年前只是被关在这座岛上而已，而且是在白天，凶手想要攻击谁都不是那么简单的事情，而现在是完全被关在这一间房子里，凶手会突然从那里冒出来根本无从预测。

可奈子似乎是受不了这种压力，大叫着"本来就不该来这里"就跑上了楼，美树本也追了上去，没过多久美树本又从二层下来了，他耸了耸肩："她说不想出来，没办法，有一年前那档子事，我也不想硬把她拽出来。"

大家都默默点了点头，也许，在这些人当中，上次受伤最重的也是可奈子吧。虽然一个人真的很让人担心，但是启子和美树本表示他们两个交替呆在二楼大厅，根本不曾看到什么人从一层上来，香山先生是在一层被杀害的，而在一楼和二楼之间来往就必须通过这个大厅，也就是说犯人不可能在二层。那么，犯人真的已经逃了出去并且在外面把门堵死了吗？还是说……

"犯人还留在一层。"

听到这句话，俊夫的表情突然之间变得很是神秘："大家都听我说句话，当我第一次下去找香山先生的时候，好像是瞥到一眼，有个穿风衣的人向着饭厅的方向跑去了。"

果然有问题！但是，现在才提出来是不是有一点……

"好好调查一下吧。"美树本看了看我和俊夫，又看看真理她们，"真理、启子、春子就呆在这里，如果出了什么事，就赶紧大叫。"

虽然俊夫掏出了一把折叠刀，美树本对自己的格斗技术也有相当的自信，但是如果真的要去搜寻犯人，恐怕还是有点不太妥当吧。

"如果犯人有枪怎么办，那不是太危险了吗？"

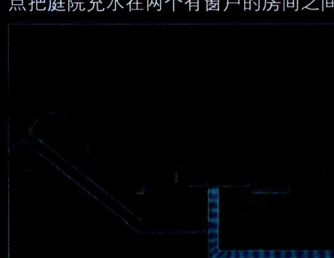
"傻瓜，有枪的人还会用烟灰缸杀人吗？"

俊夫的话虽然有几分道理，在大多数情况下也通用，不过……再多想也没有用，我们开始小心地搜索西侧的每一个角落，当经过管理人室时，美树本虽然也对万能钥匙打不开这扇门这件事怀有疑问，但是终究也没有深究。当走到尽头的餐厅时，我们突然听到启子的叫喊，回去一看才发现只是一只壁虎，为了安全起见，我们让真理她们先回到会客室里等待，接着又开始了对东翼的搜索。空房间上的封条都不见被撕开的痕迹，也没有任何人留下的什么痕迹，最后我们来到了走廊尽头的地下室，回到管理人室取来手电后，我们小心翼翼地走了下去。

如果凶手还真的在三日月馆里，这里是藏匿的最佳地点了吧，但是仔细地找寻一番却连一只老鼠都没有找到，我们最后来到了那个秘密的地下通道。直到在那扇打不开的铁门之前都没有什么异常。这样搜索都找不到，凶手是不是真的已经逃到外面了？正这样想的时候，俊夫好像早有准备似的找到一条已经生锈的铁链，一声闷响，似乎是有什么机关被启动。美树本再上前一推，那扇门竟然打开了。

强烈的腐臭迎面扑来，美树本拿起手电向里面照去，前面是一片比较宽阔的空间，两个通水管道分别在面前和左侧的墙壁上。看构造应该是下水道的一部分，但是地面上却没有水的痕迹，只有一些早已经腐烂的鱼虾。面前的墙上刻着一个"湖"字，而地上刻的是一个"海"字。

一瞬间我想起了一年前今日子所使用的手段。三日月馆作为一个监狱具有特殊的功能，院落正中的喷水池是和岛上的人工湖以及大海是相通的，在紧急情况下可以从喷水池把湖水或海水引入，而建筑本身的设计和外层的围墙可以禁受住水压把这个监狱变成一个巨大的密闭水池，而今日子正是利用了这一点把庭院充水在两个有窗户的房间之间



架起了水的通道，完成了一次"不可能犯罪"。而这里，似乎就是引入海水和湖水的枢纽。



虽然美树本提出既然和湖连通那么就可以从那里游到湖里离开这里，但是在如此巨大的水压下没有氧气瓶和潜水设备普通人是不可能活着游出去的。不过这里应该还连通着庭院里的喷水池，而香山在重修这里时把那里改造成了一个天井，这样的话我们也许可以从那里出去——犯人也可能使用这条路线。

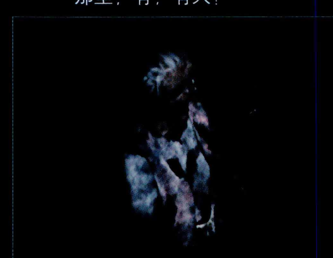
走到左侧的排水管前，不远的地方一排铁栅栏竖在那里。拿手电晃了一晃，之间的间隔估计并不够一个人通过，不过为了确认一下，俊夫上前一步向栅栏的方向走去，手电的灯光一闪，一个人影似乎正靠在栅栏的角落里！

"哇！"

我大叫一声，向后退了一大步。

"什么什么？怎么了？"

"那里，有，有人！"



是凶手！虽然看不到彼此的表情，但是我想美树本和俊夫的神经一定也绷得紧紧的，我们摆好架势，一步步地逼近过去。老实说，如果在这种地方对方突然发难打掉手电，趁乱逃走把我们反锁在这里再发动机关引水来淹，那可就真是叫天天不应，叫地地不灵了。

手电终于照到了对方的脸上，但是那并不是一张活人的脸，颧骨格外高凸，本应是眼睛和鼻子的地方只剩下三个黑洞——这分明是一具骷髅。头上还有几丝银色的头发，而身上的衣服虽然已经破烂不堪，但是也还能隐约看出是一身女性用的和服。

我们互相对视了一下，俊夫便把手电交到了我的手上，拿出一只电灯笔凑了上去，边叼着笔，边找寻起什么东西。当我和美树本也跟上去时，只听见俊夫含含糊糊地说道："这个是有段时间了。"

"到底是怎么死的？"我不禁问道。

"这个很难说，不过……"说着，俊夫把灯光指向了下面，"脚是已经骨折了。"

"有可能被什么人杀了之后扔到这里来的？"

"也许吧。"

美树本似乎有些开始担心，急急忙忙地下了结论："反正无论怎么说也不可能和这次的事件有关。还是赶紧去找其他的出入口吧。"

把这条地下水道里所有的地方又都搜寻一遍，还是没有找到任何通路和线索。也就是说，凶手没有从这里逃出去，也不在一层。从地下道出来后，在俊夫的提议下我们又回到了管理人室。

当看到管理人室的钥匙挂在钥匙架上时，美树本说出了自己的想法："这个房间的门是锁着的，如果万能钥匙打不开这扇门的话，也就只能使用这把'管理人室'专用的钥匙了。但是管理人室的钥匙却在这个房间里。也就是说这个房间不可能从外面被锁上，从外面锁上再通过缝隙放进来挂在钥匙架上的手法也不可能实现。"

美树本的言下之意就是这里是一间密室。如果真的是凶杀，犯人又是用什么方法从这个房间里逃出去的呢？交换钥匙，找到空隙还回来，秘密通路，虽然做出种种推论，但是却没有一个可以破解这个密室之谜，难不成犯人真的像空气一样蒸发了？还是说，犯人是……幽灵？！

就在我们为犯人的真面目大伤脑筋的时候，俊夫却在电话旁找到了一张便签，上面写满了鲜红的字：

子时之前　全都会死
休想活着离开

这是什么？！警告？恐吓？在发现香山遇害的时候，有这张字条吗？还是那时我们都没有发现？不可能，这么鲜艳的字绝对没有看不到的理由。那么就是说，这张字条是在那之后有人写下的，那么就是说犯人再次来到过这个房间中，但是他（她？它？）究竟藏在了哪里？或者说，留下这张字条的另有其人？是我们当中的一个！

无法解开的密室手法，消失的犯人还又突然出现的宣告，所有这一切都让人感觉到一股无形的压力，俊夫和美树本也似乎都焦急起来，在继续寻找线索还是赶紧想办法逃离之间展开了争论，言辞之间甚至冒出了火药味。好容易劝开两人，但是我们却找不出更多的线索也找不到一个逃出去的方法。

最终只能去找真理她们总结一下现在的情况再商量对策了，至少就这样大家呆在一起等到天亮也算是一种相对妥

当的方法，不过美树本却像是不想再给可奈子增添更大心理压力而恳求我和俊夫不要把那张纸条的事情说出来。考虑到说出来确实也没什么积极意义，我们也就同意了美树本的提议。

回到会客室，现场的气氛却并不轻松，“犯人就在我们当中”的想法隐约在每个人心中涌动，虽然我们都不愿意这么想，虽然大家也都不会这么去做，但是在这种情况下，与其去虚拟一个“犯人”出来，不如干脆把责任推给身边看得到摸得着的某一个人身上。这样下去的话，大家也许真的危险了……这个世界上不存在什么幽灵，所有谜题肯定都只是犯人的障眼法，一定有破绽在里面，必须尽快解开所有的疑点。



首先，为什么香山先生的房间用万能钥匙打不开？

这时俊夫也像是发现了什么似的瞟了一眼启子，大声自言自语起来：“如果万能钥匙可以打开那扇门，那么也就无所谓什么谜题了。”

“你，这是，什么意思？”

“那样只要拿着万能钥匙的人就是凶手了。不是吗？”

“我什么都没干，你们也都看到了，我的钥匙根本打不开。春子小姐也看到了，对吧？”

“啊？啊，对……”

启子的钥匙的确是打不开，这是我们大家都看到的。但是有一点却让我无法接受。如果有一扇门是万能钥匙打不开的，那么还叫万能钥匙吗？启子本来拿的是2号房的钥匙，弄丢钥匙后就再也没找到，所以她从香山那里拿了万能钥匙，并且可以进出自己的房间。然而那把钥匙却打不开管理人室的门。能进出管理人室的只有管理人室的钥匙和万能钥匙这两把。但是当我们到管理人室去看的时候，管理人室的钥匙却挂在那里。

这样的话，启子拿着的钥匙究竟是哪一把？不是2号房的钥匙，也不是万能钥匙，那么能进出管理人室的万能钥匙又在谁的手里？

犯人！拿到万能钥匙，再把另一把钥匙和万能钥匙的铭牌交换一下，把另一把钥匙当做是万能钥匙挂在了管理人室。那个“另一把钥匙”当然就是犯人自己房间的钥匙，因为在我们到达之前其他钥匙就都已经被收了起来，没有其他的钥匙可供犯人调换。这样，犯人自己就可以使用万能钥匙了。

当然，这样一来，带有“万能钥匙”铭牌的钥匙也就打不开管理人室的门了。这样一间密室也就被创造出来了。那么，带有“万能钥匙”铭牌的钥匙到底是哪个房间的钥匙？在启子去拿万能钥匙之前有时间替换铭牌的是谁？我们都为了拿钥匙而去过管理人室，也都知道万能钥匙就在那里，也全都有充分的时间去调换。

但是……房间的分配，房子的结构，丢失钥匙的时间，我明白了！犯人就是那个人！还有那个人所使用的手法，我已经全都明白了。现在唯一剩下的就是去实际验证一下了！

“但是真的是很奇怪啊，竟然有打不开的门，那还叫万能钥匙吗？”真理就像是和我心有灵犀，突然提出了这个问题。

俊夫又把矛头对准了启子，现在启子手上的钥匙到底为什么打不开管理人室的门，是不是启子自己动了什么手脚？这当然是不可能，真正动了手脚的是犯人，而且最主要的手法并不是在钥匙上。看准这个时机，我提议道：

“那就去试一试吧！看看启子的钥匙是不是真的能打开她自己的房间，这样就全明白了。怎么样，启子？”

无辜的启子当然很痛快地答应了我的提议。大家一起来到了二层的走廊上。俊夫显然已经认定启子是犯人而让春子来开门。启子自己房间，2号房的门被毫无悬念地打开了。是的，下一步才是关键。俊夫当然也想到了这一点，而要求再去试一试旁边的房间。让俊夫失望的是门同样被打开了。但是，这正是我所要的结果。

“这下满意了吧？”

“不，我不满意！”就在启子向俊夫发出非难时，我插了进去。

大家显然都吃了一惊。

“为什么这么说？这不是已经证明了启子拿着的是万能钥匙了吗？”真理问道。

“不，这不能证明启子拿着的是万能钥匙，只能证明犯人拿着的是万能钥匙。”

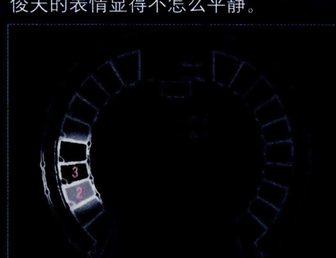
“犯人？”

“我已经知道犯人的真面目了。”虽然也想说出一句“真相永远只有一个”，我还是忍住，开始了我的推理。

“不过，启子有两个房间还是真让人吃惊啊。”

春子瞬间的动摇并没有逃过我的眼睛，如果可能的话，我也真的希望我的推理是错误的。

“两个房间，那是怎么一回事？”俊夫的表情显得不怎么平静。



“启子弄丢的钥匙和现在这个所谓‘万能钥匙’不可能是同样的东西，但是，现在启子却可以像之前那样进出自己的房间。如果其他条件没有问题的话，答案就只有一个——在弄丢钥匙前后，启子的房间被交换过。”

只有春子的表情还是一片平静，当注意到我的目光时，她也仅仅是回看了我一眼，但是里面却读不出任何感情。

“交换？那是怎么一回事？”真理又问道。

“启子被分配到的是2号室，但是现在住的应该是3号室。本来房间的门上都被贴上符文，墙壁又是拱形的，如果错开一个房间应该是感觉不到的吧？”

“那么3号室的春子小姐呢？”

“现在春子小姐当然是住在4号室。本来只是个空房间。”

俊夫的目光在我和春子之间晃了晃去：“但是，为什么要干这种事情？难道说……”

“启子把钥匙弄丢是在犯人的计划之外的。当香山先生决定把带有万能钥匙铭牌的钥匙给弄丢钥匙的启子时，犯人一定很慌张吧。因为那把钥匙已经被调换过了。”

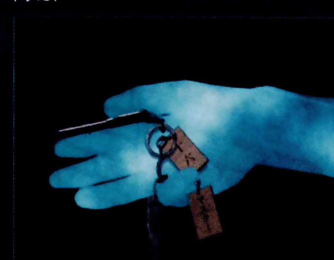
“钥匙被调换了？为了不被人发现，而把其他的钥匙放在了那里？”

“是的，如果发现那把钥匙没法打开启子的房间，整个计划就全都暴露了。而应对的方法只有一个。那就是把启子的行李和门牌转移到和那把钥匙对应的房间里，没错，也就是3号房。”

“等等，那么就是说，这把钥匙是3号房的？”美树本疑惑地问道。

“是的，我想不会错。”

“那么，为什么能打开旁边的空房间呢？”



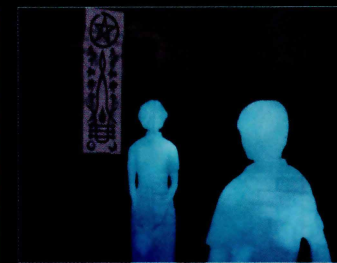
其实这只是一个很简单的骗局，只需要在开门时手里拿上两把钥匙，用手挡好别人根本不会发觉，其中一把是启子现在拿的钥匙，而另一把则是真正的万能钥匙。所以，能达成这一手法的，就是刚才开门的春子！

当我向其他人演示了这一手法时，所有人都把目光落在了春子身上。

“果然还是不行啊，当启子把钥匙弄丢了的时候，或许那时就该放弃。”春子苦苦一笑，微微晃动了一下头。接着她说出了自己作案的动机，始终还是为了钱，离了婚的独身女人实在非常需要钱，为了抢下岸猿家的宝藏她不得不杀了香山。

真的是这样吗？如此温柔端庄的外表只是一个假象，内心却是一个为了金钱不择手段的女人？为了钱可以杀死自己的前夫。不……我又想起了那张纸条，是要把我们全都杀死。而且，那宝藏是否真的存在也还根本没有答案啊。

“请等一下。”俊夫突然插了进来，“春子小姐，当我去叫香山而没有反应回到二层时，你是在二层的吧，那么在杀害香山之后究竟是什么时候，用什么方法去的二层呢？”



对啊，在那之前，我和香山从地下室出来，目送他进到自己的房间。我上了二层，在大厅遇到了启子和俊夫，之后就在储藏室前面遇到了春子，这之中从管理人室到我所在的地方是一个绝对的真空，如果她是凶手，那又是怎么躲过我的视线出现在二层储藏室这个死角里呢？我的推理果然还是有问题，依然有我没掌握的线索。如果这样的话，凶手又该是谁呢？

虽然有如此有利于自己的证据，春子却依然一口咬定自己就是凶手，虽然我也是疑问重重，但是凭我掌握的线索实在无法做出下一步的推理。这时，俊夫开始了他的推理秀。

“杀害香山先生并不是春子小姐。”

“但是，万能钥匙是在……”

“所以说是有共犯。”

“共犯，那是谁？”

“多半是个男人，这里的钥匙都和铭牌连在一起，而且很结实，我也算是有点力气了，但是不用点工具空手也还是卸不下来。”

“那么春子小姐拿着的万能钥匙……”

“上面的铭牌很可能是有人帮她弄上去的。”

如果说在我们当中比俊夫更有力气的人，那一定是……所有人都不由地把目光对准了身材高大，又练过拳击的美树本。

俊夫的下一通发言解除了大家的怀疑：“不，共犯不是他，虽然看起来是有点野蛮，但是不是能杀人的那种人。我和透当然也不可能。大家还记得我说过第一次下去一层的时候看到一个人影了吗？在我刚刚到这个岛上的时候，也看到了一个穿着风衣的男人，那时我就在想，除了我们以外，是不是还有其他人也在这里呢？”

对于俊夫的推理，春子只是报以沉默，这个“穿风衣的男人”到底是不是真的存在，但是经过我们地毯式的搜索都没能发现，那么他到底躲藏在哪里？

“我想他一定是藏在一个我们找不到的地方。”

“找不到的地方？”

“啊，比如说秘密房间。”

“秘密房间，这种不知道有没有的东西，上那里去找啊？”

“不，我已经有线索了，在杀害香山先生之后，他去了饭厅。”

在俊夫自信的推理之下，我们决定一起去饭厅一探究竟。经过一番搜索，却还是毫无头绪，这时俊夫对春子问道：“我有一个问题，下水道里的尸体到底是谁的？”

“我不知道。”

"是么，那就让我来告诉你吧。她叫做菱田喜代，住在网曳村。"

"菱田喜代，那不是今日子用过的假名吗？"

"不，去年某个事件发生以前，有一个人失踪了，那就是菱田喜代，今日子是冒充了一个真正存在的人的名字。就我个人的推理来看，她本来就是这幢三日月馆的管理人，而今日子和村上把她绑架并监禁起来。也许只是因为不想让人发现，还是说想从她身上问出点什么，或者从开始就打算把她杀掉。"

但是为什么她会死在下水道里？一开始就被关在那里吗？不可能，从地下室去那里的通路一直都是被封闭的，只有我从旅馆地下室里找到的钥匙才能打开，而那把钥匙在一年以前就已经掉落在那里。所以去年的时候不可能有人能从地下室进到那里面。

"之所以会死在下水道，是因为她是被水流冲到那里去的。"

"水流？"

"没错，自从去年今日子发动机关以来那里就再没启动过，菱田喜代也就是那时死在那里的。在湖边的小屋里也有一个和这边地下室一样的设施，菱田喜代就被关在那里，但是由于被从外面锁上，偶然挣脱绳索后她只能从水路去寻找出口，不巧的是，在那时，今日子正好发动了机关，而且因为某些理由她也没办法回到原来的地下室，就被从湖里涌来的水流……"

大概就是撞到铁栅栏上时死去的吧，不，应该说是希望这样死去的，比起拖着全身到处骨折的身体捱过不知道几天痛苦地死去，还是这样的死法更幸福一点吧。

"但是，就算这些推理都是真确的，又和这次的事情有什么关系呢？"脸色煞白的真理问道。

俊夫突然转向我："透，你还记得海啸来到的时候，除了今日子夫妇还有一个人没有躲进这里吗？"

"村上！"

"没错，就是村上勤。今日子的弟弟，如果说他藏在那个小屋的地下室里也躲过了海啸也并不是说不通。为了关在那里的菱田喜代，至少也会准备一定量的粮食和日用品。凭着那些东西，在那里潜伏一段时间之后，偷偷地再离开这里。"

"村上……还活着……那么，就不是春子杀害了香山先生？"

"我想春子绝对不会因为不知道是否真正存在的财宝去杀害香山。但是有岸猿家血统的村上就一定知道其中的真假。因为知道是真的，所以才会杀了香山抢走了钥匙。是这样吧，春子小姐？"



春子紧闭着双唇，依旧一言不发。是俊夫的推理完全正确，让她无从反驳？还是说她有什么难言的苦衷？

"但是，春子为什么要撒谎说是自己杀了香山先生呢？"

"虽然不是自己下的手，但这也不能说春子没有任何错误，虽然不清楚具体的计划是怎么样的，至少春子偷出了万能钥匙，帮助村上杀害了香山。"

春子小姐去年并没有来到这里，那么她又怎么会认识村上？但是看样子她是绝对不会主动告诉我们其中原由的。

"这样就只能抓到村上之后从他那里再问出来了。"

当美树本提出要再进行一次彻底的搜索时，俊夫却指出了另一个线索。

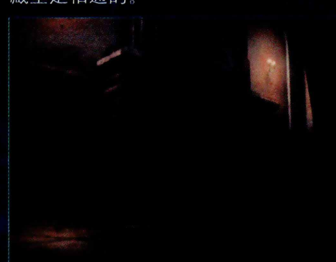
"我想让大家好好回忆一下一年前所发生的事情，当我们聚在这个饭厅里的时候突然断电，当点着蜡烛时，玩具车和河村亚希的照片就已经摆在桌子上了。虽然我们知道了这都是村上所干的，但是那之后车和照片又到哪里去了呢？不是吗？虽然不是什么很大个的东西，但是突然就消失不见，这点不是很可疑吗？"

就在大家都拼命回忆那时的景象时，俊夫又发出了提示。

"尽头的坐席后面有什么呢？"

"壁炉！"

"对，三日月馆是没有烟囱的，那个壁炉只是一个装饰品。在祭奠时烧过香，在二楼储藏室前我也闻到了相同的香味。也就是说，这个壁炉和二楼的储藏室是相通的。"



那么，如果俊夫的推理没有错误的话，现在村上一定是藏在二楼的储藏室里，定下主意，我们让所有女性都去会客室，而美树本则一个人去二楼储藏室外敲山震虎，我和俊夫则埋伏在这里等待村上自投罗网。虽然春子也算是共犯，但是在得到她不再有任何行动的许诺后，俊夫也安心地让她离开了。

在经过美树本一番有些滑稽的大闹之后，暖炉的方向终于传来一阵轻微的响动，不一会儿，一个穿着风衣的男人从壁炉里钻了出来，我和俊夫看准时机冲了出去。对方没做任何抵抗就高举双手："原来刚才那是引我出来啊，输了，我投降。"

摘下他头上的帽子和墨镜，虽然消瘦且长满胡子茬的面孔一眼看上去让人很难相信这就是一年前的那个村上，但是仔细看起来，也能看出一些当时影子来。

见没有什么逃跑的机会，大剌剌地往椅子上一坐，翘起二郎腿，村上开始说起他这一年以来的遭遇。和俊夫的推理一摸一样，他在那间小屋里躲过了海啸后就偷偷离开了这里，但是之后只能隐姓埋名到处流窜，生活日渐艰辛。而当听说香山重新买下这幢房子时，他便打起了岸猿家宝藏的念头，今天杀害香山纯粹也是为了宝藏。其中提到因被他关在地下室而惨死在下水道里的菱田喜代时，他更是没有半点的怜悯和内疚。



当问到他是怎么认识春子的时候，起先是有些犹豫，但是马上就把其中的因果缘由和盘托出。他和今日子的相逢并不是什么偶然，那是春子在听说今日子有一个失散多年的弟弟后花钱请专业的寻人公司把他找到的，之后三个人就都有一些交往。而当春子最终和香山分手时，身心俱疲的春子最终投入了他的怀抱。

一切事情都有了圆满的解释，但是俊夫却仿佛又发现了新的疑点。

"如果说找到你的是寻人公司，那么今日子失散的另一个亲人，河村亚希也被寻人公司找到了？"

虽然我不太清楚俊夫这样提问的目的，但是村上震惊的表情却显示着这里另有隐情。

"那晚，是春子把河村亚希叫去旅馆的……"

"没错，都是我干的。"

不知什么时候，春子和其他人也都回到了这里。关于春子和今日子的关系，春子自己全都说了出来。

当香山忙于工作忽略了她的时候，是今日子时常和她一起聊天安慰她，而在帮今日子找到村上时，今日子高兴的样子让她感到了一种报恩的满足感，于是便悄悄地准备给今日子第二个惊喜，然而就在那个暴风雪的夜晚，她叫来的河村亚希却被绿撞下山崖身亡。但是直到最后春子也没对今日子提起是她把河村亚希叫来的。而一年前的那场惨剧她虽然有所察觉，但是终究没来得急阻止。

如果一开始不把河村亚希叫来，后面这一系列的悲剧也都不会发生，抱有罪恶感的春子在见到生还的村上后认为自己应该加倍补偿他，所以当村上提出要万能钥匙的要求时她也同意了，但是万万没有想到村上会杀害香山。

说到这里我突然想到了那张纸条。这样看来，那并不是村上留下的杀人预告，而是春子害怕村上还会对其他人下手，为了让大家提高警惕而发出的警报。

事情应该已经再无疑点，俊夫貌似随意提出的一个假设却揭露出村上更恶劣的本质：所谓帮助姐姐报仇也只是为了排除夺取宝藏的障碍。同为岸猿家的继承人，如果真的找到了宝藏，那么势必要分给今日子一部分，而为了消除这个障碍他极力鼓吹今日子去报仇，这样成为杀人犯的今日子也就没有机会再和他争夺财产，最终，他的所作所为都仅仅是为了钱。

虽然村上的样子显得很是老实，但是为了保险起见我还是让真理去取来绳子，但是就在这段时间这样的恶人果然在最后留了一道保险。他用手枪劫持了可奈子做人质，准备逃走，在真理返回的时候，美树本看准时机救下可奈子，但是却被击中腿部。这时，柔弱的可奈子却毫无惧色地挡在了美树本的身前。或许真的是这份情感感动了上天，面对近在咫尺的目标，村上却没有命中，并被我们合力制服。

种种恩怨纠葛，种种机缘巧合，酿成的一出出惨剧，这一切终于都已经结束，结束的的确是有点晚，但是并不算太晚，过去的事情永远不会改变，但是，我们有未来可以期待。

就在我们都松了一口气的时候，更让人震惊的事情发生了——香山竟然生龙活虎地站在我们的面前！

所有的一切都是因为伊右卫门的诅咒？被击中后脑后只是假死？灵魂出鞘的状态下和夏美的灵魂一起解放了聚集在这里的诸多怨灵，破解了伊右卫门的诅咒？这种偏离常识过远的事情实在让我们无法相信。大概只是昏过去的时候做的梦吧？但是当岸猿家的宝藏呈现在我的面前时，我也只能说，这个世界上也许真的有一些事情是用常理所不能解释的……

在返回的航船上，真理对俊夫的态度依然让我难以释怀。真理真的是变心了吗？真理和俊夫最后的对话解释出了原因。绿在服刑期间真理曾多次去探望她，而绿在监狱里生下了俊夫的孩子，为了不给他增添更大的负担，因此才提出和俊夫离婚。两人彼此都在为对方着想，都不愿让对方承受痛苦的回忆，但是两人却没有办法真正地理解对方的心情，理解对方的痛苦。真理一直犹豫是不是要把这件事告诉俊夫。现在她终于鼓起勇气说出真相，而俊夫也下定决心，把离婚申请扔到了碧蓝的大海之中。

这时我不禁又看了看真理的面庞。我真的理解真理了吗？这样因为一点小事就捕风捉影地吃起醋来。但是，我喜欢她的心情绝对不会有虚假，因为



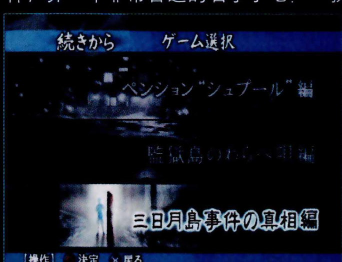
不知道，所以才要拼命去探寻，虽然最终的结果可能并没法让人满意，但是正因为这样我们才更珍惜互相理解的那一点一滴。

真理突然像发现了什么似的转过了头，看着她有些诧异的表情，我会心地笑了。

回顾恐怖的惊魂夜 探寻系列发展足迹

诞生在SFC上的电子音乐小说《恐怖惊魂夜》算是这一类型游戏的早期作品了。在此之前虽有著名的《弟切草》，但是在充分发挥游戏软件不同于一般小说的地方，让故事呈多线式发展的这一点上《恐怖惊魂夜》可算是树立了一个榜样。之后还出现了《校园恐怖传说》和《夜光虫》这样的模仿作品，可以说是对业界也产生了一定的影响。

游戏的成功首先要说的当然是系列剧本的作者，我孙子武丸老师，相信国人对这位日本著名的悬疑小说作家印象最深的应该就是他的姓氏了。文化上的差异导致这个名字用汉语念出来非常地不雅，唉，我们不提这个，不提这个，不过要说一句的是这个名字只是笔名而已，武丸老师的本名叫做佐藤哲，怎么样，算一个非常普通的名字了吧？“我



孙子”本来是日本千叶县的一座城市，关西兵库县出身的武丸老师为什么会选用这个不甚著名的关东城市的名字作为笔名，其中原由实在是让人不得而知了。

武丸老师是在1962年10月7日生人，也是一名京都大学文学部哲学系的……中退生。虽然没能完成学业，但是从他那散而不乱的思维方式和严谨的推理中我们还是可以看到一点哲学学士的影子吧。

武丸老师作为一个作家被人所知的时间其实还是比较晚的，但是自从1989年发表《8的杀人》这部作品成名以来，作品一直不断，多个系列作品到现在都还不时会脱出新作，而武丸老师不光是参加了《恐怖惊魂夜》这个系列游戏的制作，同时也做过漫画的原作，娱乐节目的出题人以及策划，可以说是全面发展的代表了。

另外透露一个消息，武丸老师可是一个从FC到PS2全机种制霸的超级游戏迷。能把“电子游戏”这种表现手法运用得如此纯熟，恐怕也非要这样的作家所不能达到的吧？

其实在故事上也不光是武丸老师一个人的功劳，另两个人的名字同样不可不提，牧野修和田中启文，之前提到的这三位再加上另两位关西地区的作家，五人合称“漫画五重奏”。虽然在推理小说的功力上他们和武丸老师是不相上下，但是在SF小说这一领域上，这两位就远在武丸老师之上了。其中启文老师就曾获科幻作品的最高奖项“星云奖”，不过和另一位获此殊荣的“田中大神”不同，启文老师获奖的是一部短篇作品。看到这里，各位读者就一定对于“监狱岛的歌声”中“超能力篇”的奇思妙想不感到吃惊了吧？

系列作品的起点是1994年11月25日在SFC上发售的《恐怖惊魂夜》，发生在雪山小屋的一连串的凶杀案开始了这个系列游戏，在这部作品里奠定了整个作品的基础，而且把主要的人物也确定下来。同时游戏发售的日期和故事内容的时间基本是一致的，这种手法虽然并不算是新颖，但是对于一款文字冒险游戏来说这样无疑是有利于气氛营造的。同时一个系列特色就是全部人物都只是像幽灵一样的半透明物体，虽有传闻说这一设定只是因为当时SFC的机能不足，为了减轻编程的压力才采用的。不过正是这一点上让人有了更多的想象空间和代入感，同时那种幽灵般的感觉也让人感觉到一种另类的恐怖。

第二作则是最为著名的《恐怖惊魂夜2 监狱岛的童谣》，它的发售是在2002年7月18日，虽然现实中已经是时隔8年，但是在月份上依然是选取了和游戏故事内容相近的时间。这一传统也一直延续到本作。“监狱岛的童谣”的特色不光是之前提到的剧本之丰富，而且由于在故事上前作中已经有很多角色被杀害，在2里竟然采用了一个极其大胆的设定：虽然这些人的确是在那个时间出现在了那个地点，但是1的故事其实只不过是一个游戏，那一晚的凶杀只是杜撰出来的。而真正的恐怖从这里才开始。粗一看似乎有些荒诞，但是剧情中的安排又把这一设定弄的是合情合理。而在游戏的恶搞剧情中，武丸老师竟然自己披挂上阵，出演了自己。让自己在自己的作品里登场虽然也只能算是推理小说里的一个小花招，不过在恶搞情节里出现的这种恶搞精神实在是让人钦佩。

在剧本设计上，2代可以说是把多线剧情发挥到了一个极致。“童谣篇”、“地虫村篇”、“阴阳篇”、“超能力篇”、“我的青春篇”、“我的恋爱篇”、“官能篇”、“妄想篇”、“洞窟探险篇”、“惨杀篇”，一个故事背景下竟然可以衍生出如此之多风格完全不同的故事，实在让人不得不佩服武丸、启文和牧野三位老师强大的创造力。

这一作在系列的支持者中也是有着最高呼声的作品，众多玩家都是通过本作体验到电子音乐小说的魅力。而作为一段有名的插曲，在2代发售之前一个身份不明的人曾在日本最著名的论坛2CH的几乎所有版块上把故事正篇的真相和使用手法帖了出来，引起了轩然大波。而在游戏发售之后的很久一段时间内，关于是否还有其他的隐藏结局也掀起过一阵非常激烈的讨论。

系列第三作，也就是系列的完结篇，总体表现和销量是大家有目共睹的，在剧本复杂程度绝对无法和2媲美的情况下，本作采用了一条主线多个角度的叙事手法，玩家可以使用的角色一共有四个，看到的也许是同一个故事，但是由于角度的不同，给人的感受却是完全不同。同时在情节上也算是一个总结，虽然对于非系列支持者来说投入感势必会降低，但是作为一款总结性的作品也算是画上了一个相对完美的句号。

《恐怖惊魂夜》系列的成功不光体现在其游戏本身的素质上，在相关的作品上，《恐怖惊魂夜》不光是被搬上舞台，被制作成广播剧，更让人吃惊的是这样一个文字冒险游戏竟然也有《炼狱－恐怖惊魂夜another》这样的同人游戏。

这系列虽然已经终结，这种类型的游戏也一直都只是在摸索中，但是在3中所体现出来的高互动性让我们相信电子音乐小说在今后会有更大的发展，同时也会给我们带来更多的乐趣。

揭露真相的大团圆结局，“完”的达成方法

由于需要三个角色之间的互动，想要达成最后的结局，首先至少要完成每个角色的单独流程。之后以透的推理为开端，按照下面的流程并且正确输入犯人的名字，一定就可以看到整个系列的最终结局，之后还将出现番外篇，不过这并不算是真正的完结，在将所有结局完成后，会有惊喜等待着玩家……

22:25 推理(主人公：俊夫)

A:「さあね。觉えてないな」ととぼけてみせた。
B:「何か细工でもしたんじゃないか？ 」と勘ぐってみた。
C:「键を二つ持っているとしたらどうだ?」さらに追い　ちをかけた。
D:「……」何も言い返さずに默っていた。

22:25 推理(主人公：透)

A:なぜ、香山さんの部屋をマスタ－キ－で开けられなかったのかということだ。
B:なぜ、密室の犯行现场に犯人からのメッセ－ジが置いてあったかということ～
C:なぜ、香山さんは杀されなければならなかったかということだ。

22:25 推理(主人公：透)

A:犯人の使った键について考えてみた。
B:启子ちゃんの键について考えてみた。
C:マスタ－キ－について考えてみた。
D:皆の考えを闻いてから考えることにした。

22:25 推理(主人公：透)

A:2号室の键だ。
B:マスタ－キ－だ。
C:……分からない。

22:25 推理(主人公：透)

A:启子ちゃんは、本当に2号室の键を无くしたのだろうか?
B:启子ちゃんの持っている键は、いったいどの部屋の键なのだ?
C:管理人室に入ることのできる、本物のマスタ－キ－は谁が持っているのだ?

22:25 推理(主人公：透)

A:犯人だ。
B:启子ちゃんだ。
C:最初からそんなものは存在しないのだ。

22:25 推理(主人公：透)

犯人的名字→「　はるこ　」

22:25 推理(主人公：透)

使用的手法→「　へや　」

到此为止把剧情发展下去就会进入ED19，之后再以俊夫为主人公发展下去。

22:40 ある假说(主人公：俊夫)

A:「香山さんを杀したのは春子さんじゃない」
B:「物置部屋に上がる方法ならあるじゃないか」

22:40 ある假说(主人公：俊夫)

A:「いや、共犯者はあんたじゃない」
B:「いや、共犯者はあんたしかいない」

22:40 ある假说(主人公：俊夫)

A:「俺たちが调べていなかった空き部屋に隐れていると思う。」
B:「俺たちが见つけられないような场所に隐れていると思う。」

22:40 ある假说(主人公：俊夫)

A:「今日、见つけたばかりの地下室だ。」
B:「あいつが走り去っていった食堂だ。」

22:50 隐し部屋(主人公：俊夫)

A:「他に隐し部屋がありそうな场所はないだろうか？ 」
B:「隐し部屋の存在を知っていそうな人物はいないだろうか？ 」

22:55 水路の死体(主人公：俊夫)

犯人的名字→「　むらかみ　」或者是「　つとむ　」

23:05 村上はどこに？ (主人公：俊夫)

A:「いや、どこにいるのかもう见当はついてる」
B:「いや、俺たちに奴を见つけるのは无理だ」

23:05 村上はどこに？ (主人公：俊夫)

A:「この食堂だよ」
B:「封印された空き部屋だよ」
C:「地下室だよ」

之后的选项选择哪个都无所谓，把剧情发展下去就会进入ED48，之后再换到透和启子才能见到真正的结局。

23:35 村上の计画(主人公：透)

A:「その沈默こそが、すべての答なんだとぼくは确信した。」
B:「その态度の里に、ぼくは何かがあるような气がした。」

23:40 乱斗(主人公：启子)

A:声を振り绞った。「可奈子、あぶない！ 逃げて！ 」
B:足がすくんで动けず、ただ悬命に祈った。（お愿い！ 谁か助けて！ ）
C:それでも何とかしなきゃと思い、ポケットを探ってみた。

之后再次选择进入香山的剧情，并且不要进入ED6、7、8、9中的任何一个就能迎来真正的结局<完>。

全结局达成方法

多结局一直是文字冒险类型游戏的特色，而这次《恐怖惊魂夜3》也是一样，这里一共准备了９０种结局，除了大团圆的喜剧结局当然也包括一些惊悚的凶杀结局，更多大量无厘头的恶搞结局也在里面，要说明的是，很多结局需要两个甚至更多角色之间的互动，随时切换角色是很多结局所必须的。



←这一结局是游戏里比较难发现的一个，其中的内容也比较震颤。

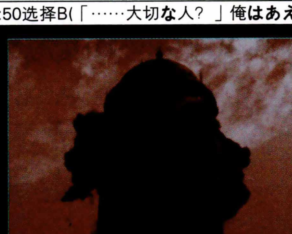


←番外篇恶搞是系列的一贯传统，不过这次的恶搞强度是有目共睹的，请看这张图。

No	名称	篇别	人物	条件
1	ほな来年	真相篇	香山	在进入ED37的状态进入香山的剧情
2	バナナの咒い	真相篇	香山	在进入ED38的状态进入香山的剧情
3	财宝に目が眩んで……	真相篇	香山	20:10选择B(例の祈祷师に、ほんまに～)→选择B(わしはどうしても～)
4	TDLの失败	真相篇	香山	20:45选择B(「どや、うち来んか？」→以透为主人公时选择B(「はい！ぜひお愿いします！」ぼくは力を入めて～)→以透为主人公时选择B(「やっぱり、もう少しよく考えてみます」~)选择
5	扉さえ开けば……	真相篇	香山	在完成ED66的状态进入香山的剧情(需在触发灵体状态后)
6	伊右卫门のツッコミ	真相篇	香山	22:15连续选择「临兵斗者皆阵……」以外的选项3次
7	伊右卫门の丸吞み	真相篇	香山	22:15连续选择「レツ・ザイ・ゼン」以外的选项2次
8	九字が切れずに……	真相篇	香山	22:15连续选择「～裂在前」以外的选项4次
9	切り舍てたはずが……	真相篇	香山	22:30选择A(大上段に构えて伊右卫门の亡灵に切りかかった)
10	皆に何があった？	真相篇	香山	在任何一个角色死亡的状态下进入香山的剧情
11	また来年	真相篇	透	在进入ED37的状态进入透的剧情
12	真理一筋？	真相篇	透	在进入ED38的状态进入透的剧情
13	オムレツ一筋	真相篇	透	在进入ED3的状态进入透的剧情
14	TDLつて……	真相篇	透	20:45以香山为主人公时选择B(「どや、うち来んか？」→选择B(「はい！ぜひお愿いします！」ぼくは力を入めて～)→选择B(「やっぱり、もう少しよく考えてみます」~)
15	キューピッド俊夫	真相篇	透	在进入ED41或65的状态进入透的剧情
16	しばしの别れ	真相篇	透	在进入ED66的状态进入透的剧情
17	犯人に间违われ	真相篇	透	在进入ED44的状态进入透的剧情
18	启子ちゃんが犯人だ	真相篇	透	22:25犯人的名字输入「けいこ」→22:35选择B「あらためて～」
19	物言わぬ容疑者	真相篇	透	参考<完>的进入方法
20	村上は何处に？	真相篇	透	在进入ED46的状态进入透的剧情
21	俊夫さんを袭った凶弹	真相篇	透	进入<完>结局的路线里最后的选项选择A(その沈默こそが、すべての答なんだとぼくは确信した)
22	村上に击たれ……	真相篇	透	参考<完>的进入方法
23	救われると信じて	真相篇	透	在进入ED6、7、8、9任何一个的状态下完成<完>的结局
24	暗の中ドアノブが	真相篇	透	23:15选择C「俊夫が好き～」→23:15以俊夫为主人公是选择B「美树本～」→23:30选择B「だけど、君が～」→选择B「とにかく、ぼくを信じて～」
25	食堂で……	真相篇	透	23:30直到B「だけど、君が～」的选择都和ED24相同→选择C「君だって怪しくないとは～」→选择A「食堂の扉の前で～」
26	犯人の声は……	真相篇	透	23:30直到B「だけど、君が～」的选择都和ED24相同→选择C「君だって怪しくないとは～」→选择B「自分の部屋に～」
27	消えた犯人	真相篇	透	23:30在以俊夫为主人公时选择B(テーブルの上に置いてある～)→23:35 A（香山さんの部屋だ）选择
28	共犯者はどこへ？	真相篇	透	在进入ED76的状态进入透的剧情
29	疑心と生还	真相篇	透	在进入ED77的状态进入透的剧情
30	なぜ俊夫さんが……？	真相篇	透	23:45选择C「もう皆で一绪に～」
31	长い夜の始まり	真相篇	透	23:50以俊夫为主人公时选择B「一应无事を～」
32	真理だけでも……	真相篇	透	0:00以俊夫为主人公时选择A或B(俺は二人を阶段の方へ促した。)→选择B(俊夫さんの手を自分の腕からはがした。)
33	二人で一绪に	真相篇	透	在进入ED57的状态进入透的剧情
34	真理の手を握つて	真相篇	透	在进入ED58的状态进入透的剧情
35	ぼくは真理を杀した	真相篇	透	0:00以俊夫为主人公选择B(俺は二人を阶段の方へ促した。)→选择A「俊夫さんの差しのべた手を～」→0:20选择A(犯人に违いない)
36	なぜ生きてるんだ？	真相篇	透	0:00和ED35做同样的选择→0:20选择B「春子さんだったら？」
37	俺は归る	真相篇	俊夫	18:00选择B(しかし、俺に～)→18:05选择C(远回しに「归れ」～)→18:40选择B(どうにも俺は、自分が无驮足を踏んでいるような～)
38	なぜバナナが……？	真相篇	俊夫	18:45连续选择3回A
39	动け俊夫さん	真相篇	俊夫	在进入ED3的状态进入俊夫的剧情
40	TDLでデート	真相篇	俊夫	在进入ED4或14的状态进入俊夫的剧情
41	俺はキューピッド	真相篇	俊夫	20:50选择B(「……大切な人？」俺はあえて闻き返した。)→以启子为主人公时选择B(「あ、はい、あたしの场合はただの失恋ですけど……」)
42	なぜ玄关が？	真相篇	俊夫	在进入ED66的状态进入俊夫的剧情
43	地下室でコートの男に……	真相篇	俊夫	22:10 选择B(やはりこの死体が气になる。もう少し调べてみた方が～)
44	犯人よ地下室で眠れ	真相篇	俊夫	在进入ED18的状态进入俊夫的剧情
45	劳动の日々	真相篇	俊夫	在完成<完>的过程中，做出错误的推理
46	村上を探していれば……	真相篇	俊夫	俊夫犯人姓名输入正确后，选择B(いや、俺たちに奴を见つけるのは～)
47	死という开放	真相篇	俊夫	在进入ED21的状态进入俊夫的剧情
48	无慈悲な铳声	真相篇	俊夫	在进入ED22的状态进入俊夫的剧情
49	罪と偿い	真相篇	俊夫	在进入ED6、7、8、9任何一个的状态下完成<完>的结局
50	格纳库で何者かに	真相篇	俊夫	23:15选择B「美树本～」
51	コートの男は？	真相篇	俊夫	23:30选择B(テーブルの上に置いてある线香～)→23:35以透为主人公时选择A(香山さんの部屋だ)
52	探索と逃避	真相篇	俊夫	在进入ED76的状态进入俊夫的剧情
53	谜多き结末	真相篇	俊夫	在进入ED77的状态进入俊夫的剧情
54	透くんと刺し违える	真相篇	俊夫	23:45以透主人公时选择C「もう皆で一绪に～」
55	物阴からの一击	真相篇	俊夫	23:50选择B「一应无事を～」
56	春子さんの部屋で	真相篇	俊夫	0:00选择「流される透・真理を追わない」
57	光に向かつて泳いた	真相篇	俊夫	0:00选择B（「俺は二人を～」）→以透为主人公时选择B（俊夫さんの手を～）→选择A(透を追う)选择→A（一阶の地图を～）
58	暗に浮かぶ颜	真相篇	俊夫	0:00 B（「俺は二人を～」）选择→透主人公でB（俊夫さんの手を～）选择→A(透を追う)选择→B（二阶の地图を～）选择
59	その颜は	真相篇	俊夫	在进入ED35的状态进入启子的剧情
60	まさかの颜	真相篇	俊夫	在进入ED36的状态进入启子的剧情
61	何しに来たんだろう？	真相篇	启子	在进入ED37的状态进入启子的剧情
62	早く港に……	真相篇	启子	在进入ED38的状态进入启子的剧情
63	フードファイター启子	真相篇	启子	在进入ED3的状态进入启子的剧情
64	新たな恋？	真相篇	启子	在进入ED4或14的状态进入启子的剧情
65	世界一周	真相篇	启子	20:50以俊夫为主人公时选择B(「……大切な人？」俺はあえて闻き返した。)→选择B(「あ、はい、あたしの场合はただの失恋ですけど……」)
66	大福饼は泪味	真相篇	启子	21:25选择A（俊夫さんの言叶を～）→选择B（やっぱり二人きりには～）
67	全て计画通りに	真相篇	启子	在进入ED43的状态进入启子的剧情
68	あたしじゃない！	真相篇	启子	在进入ED18的状态进入启子的剧情
69	キャンディにハつ当たり	真相篇	启子	在进入ED19的状态进入启子的剧情
70	うらめしい归还	真相篇	启子	在进入ED46的状态进入启子的剧情
71	ドラマのような幕引き	真相篇	启子	在进入ED21的状态进入启子的剧情
72	击たれるのはあたし	真相篇	启子	23:40选择A(声を振り绞つた。「可奈子、あぶない！逃げて！」)
73	泪の暴れん坊男爵	真相篇	启子	在进入ED6、7、8、9任何一个的状态下完成<完>的结局
74	最后の大仕事	真相篇	启子	在进入ED24的状态进入启子的剧情
75	さよなら、美树本さん	真相篇	启子	23:30以俊夫为主人公时选择B(テーブルの上に置いてある～)→23:35以透为主人公时选A（香山さんの部屋だ）
76	妄想わたあめ	真相篇	启子	启子的推理选择错误的选项或输入错犯人的名字
77	元の日常へ	真相篇	启子	输入对犯人的名字，之后选择错误的选项
78	ロープを见上げて	真相篇	启子	未进入其他任何结局的情况下完成启子的情节
79	あたしの可奈子	犯人篇	启子	紫书签出现后，在结局列表上选择ED79○ボタンを押せ
80	三日月岛事件の真相	真相篇	—	参照<完>的进入方法
81	エロ本の民	番外篇	透	在烦恼迷宫B1F选择A(エロ本を拾う)
82	毒矢	番外篇	透	和くのいち的战斗选择B(防御)
83	女医の民	番外篇	透	在烦恼迷宫B2F选择A(やっぱり最初は～)
84	开腹手术	番外篇	透	在烦恼迷宫B2F选择B(もちろん入院コース)
85	放射线	番外篇	透	和女医战斗中首先选择B(防御)
86	ビーチボール	番外篇	透	在烦恼迷宫B3F选择A(ビーチボールで～)
87	落雷	番外篇	透	在烦恼迷宫B3F选择B(サンオイルを～)
88	目溃し	番外篇	透	和人鱼的战斗中首先选择A(攻击)
89	新たな依り代	番外篇	透	最后选择B(何もためらう理由はない)
90	若いつて、ええな	番外篇	透	未达成番外篇的其他任何一个结局



←辞去公司工作的启子开始了自己作为一个美食家的旅程，一个意外的再会却等待着她。



←噩梦般的三日月馆终于在爆炸声中轰然倒塌，



←三日月馆的遗址上现在只有一片桔梗的花朵在迎风飘扬，所有的一切终于结束。



←给系列作品画上了句号，但是这可并不算是真正的完结。



SYSTEM 基本情报

本作中登场的国家众多，各国间关系比较复杂，大陆形势紧张，因此特别为大家介绍一下本作的世界观及各国的情况。在游戏的进行中，玩家还可以了解到各国力量的变化、各国形势的变化，进而了解和平维持军举足轻重的重要地位。和平维持军的方针是不干涉各国内政，但绝对禁止大陆发动战争，因此被一些国家仇恨。



←一心复兴故国的将军正在和部下商讨下一步的行动计划。

世界观	因为在大陆周围被结界保卫，因此大约2000年不曾与外界接触。受到斯库利巴的水栖生物威胁的人类不得不缩小自己的活动范围，为了解决食用水问题，大陆上不断进行土地战争。
斯库利巴	生存在水边和海边的生物，这个世界的最强生命，喜欢袭击人类。就算是斯库利巴中最弱小的个体，不使用中等规模的兵力也不会被打倒。
杀手	只有打倒斯库利巴的猛者才能拥有的称号，按类型不同有多种称呼。
和平维持军	二十年前赛鲁迪斯和阿伊扎库使用古代兵器，创建的组织。不隶属于任何国家，但绝对禁止大陆上的一切战争行为。在和平议会商谈解决问题是和平维持军的基本方针，但反对此方针的国家也不是少数。
小国联合	西利路提亚王国南部的小国联合，主要国为阿修、贝鲁特和卡奇斯。
古朗盖伊鲁王国	拥有大陆东南部大片领土的大国，但领土正在逐渐沙漠化。中将是实质上最高的责任者。曾经向内伊朗王国发起进攻，占领了内伊朗王国大片领土。因二十年前的古代兵器炮击，遭受了巨大的伤害，因此对和平维持军非常仇恨。
西利路提亚王国	大陆上第二大国，位于大陆西部贯穿大陆南北，由于有很多大江大河，因此是受到斯库利巴侵害最为严重，有文献记载着与斯库利巴战斗的历史。现国王病重，由他的妹妹夏丽丝替代出席和平议会。
内伊朗王国	拥有大陆东北部最适合人类居住的领土，但由于二十年前的战争，被古朗盖伊鲁王国摧毁王都，现在基本没有领土。本来侵略战争是不会摧毁对手的城市，但是由于内伊朗国民抵抗强烈，虽然古朗盖伊鲁军是战争的胜利者，但仍然不得不做出破坏城市的暴行。

PS2	本刊译名：梦幻骑士5 世纪传承			CERO A 全年龄对象
	ATLUS	7140日元	2006.8.3	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	103KB

SYSTEM 战斗系统介绍

本作中野外场景的移动和战斗的移动并没有什么不同，因此在移动中也可以咏唱魔法。在战斗中人物下方会有一条行动槽，此槽减至零时人物可以行动，行动之后该槽自动恢复。玩家在战斗中可以直接控制主人公移动，其他队员的移动等要下达指令。并可以为队员们规定行动方针，比如魔法的使用、道具的使用和攻击目标的锁定等。此外在战斗中玩家还可以随时调整装备道具。

SYSTEM 战斗菜单

本作的战斗相当简单，杂兵战更是异常轻松，而且玩家还可以在战斗中随时替换装备和需要修炼的技能，可以节约大量的宝贵游戏时间。

攻击	先选择好攻击目标再下达攻击命令，当攻击对象在攻击范围内时自动攻击，如果距离较远，该队员会自动移动接近攻击对象。不过在攻击后，一定时间内人物会处于硬直无防备状态。
移动	可以利用该指令对同伴下达移动命令，指定移动地点。主人公的移动则由玩家自由操作。
防御	下达了防御指令后，该队员站在原地不动防御敌人攻击。有时必须利用该指令让队员站到指定的地点。
魔法	使用魔法攻击敌人，但必须咏唱时间。咏唱中人物处于无防备状态，一定要注意保护。咏唱后可以立刻发动该魔法，也可以等候时机发动。
特技	多种多样的特技效果和发动条件各不相同，虽然不需要咏唱时间，但是在使用特技后也有一定时间处于硬直无防备状态。
道具和装备	可以在战斗中自由使用或者替换，但使用这两项指令也需要消耗时间。
游戏失败条件	除了在固定战斗中规定的失败条件外，全部出战人员阵亡会GAME OVER。但本作中主人公战死后不需要复活，而是在头像下面的行动槽显示为红色，在一定时间后，该红色槽自动减为零，死亡人物自动复活，体力为一。

Copyright (C) ATLUS All Rights Reserved.

SYSTEM 人物养成系统

技能生成	由装备品生成，每件装备品可以生成三种不同技能。
技能成长	将生成的技能装备到技能树上，在战斗中取得技能点数成长，级别为一级时便可以使用该项技能，不同的技能根据不同的人物该技能满级也不同，技能到达满级时停止加算技能点数。
技能树	不将得到的技能镶嵌在技能树上，该技能不会成长。整个技能树由多条技能线组成，设定获得技能点数的技能线周围会被黄色线包围，玩家可以自行设定需要修炼的技能线。每个技能点上都有白色箭头，要利用这些箭头将多种技能连接成线，可以使用道具调整白色箭头的方向，在战斗中取得的技能点数将分配给该线上的所有非满级技能。虽然这样可以一次修炼多项技能，但如果该技能线过长，每项技能分得的点数会很少，并不利于技能的修得。因此玩家一定要仔细考虑，对于那些迫切需要修得的技能最简单的办法就是在这条线开始处只装备这个技能。

SYSTEM 妖精的培养

本作继承了系列中妖精的培养，玩家可以在宿屋中对妖精进行训练，使其掌握各种技能，利用这些技能对游戏很有帮助。玩家还可以让妖精参加各种竞赛。不过锻炼妖精则需要花费不少的金钱。



→在野外前进遇到敌人不会切换场景，而是直接进入战斗。



↑男女主人公在这里投宿有特殊剧情。

和平维持军

以赛鲁迪斯担任总司令官，阿伊扎库作为政治部司令的和平维持军成立的目标就是要消除一切战争。本作中的主人公赛昂西鲁特和麦露维娜从属于和平维持军的实行部，古莱阿斯从属于政治部，从小一起长大的法尼鲁和阿莱萨都是军中的研究员。



古朗盖伊鲁王国

拥有大陆最大国土面积的强国，但国土的大半却都是荒无人烟的沙漠。所以古朗盖伊鲁王国才会发动侵略战争。加里库和露法斯都是王国军的大尉。



反感　监视　监视　友好的　对立　不信任　监视　对抗　占领　对立　对立

西利路提亚王国

位于大陆西部，领土的面积仅次于古朗盖伊鲁王国。据说夏丽丝近卫骑士团团长与和平维持军的古莱阿斯是从小就认识的好朋友。另外西利路提亚王国与和平维持军一直关系密切。



内伊朗王国



拥有大片肥沃土地的王国，可能正是这个原因使古伊朗王国成为他国侵略的目标，现在仍被古朗盖伊鲁王国占领。古伊朗王国的将军罗库拜因一直在为复兴故国而努力。

人物简介

赛昂西鲁特■主人公（姓名可自定义）。19岁，隶属于和平维持军实行部。生活在和平维持军建造的小村瓦斯里，拥有与生俱来的优秀战斗力。小村瓦斯里被摧毁后，加入和平维持军，为了追求和平追寻大陆之谜。

古莱阿斯■21岁，隶属于和平维持军政治部。和平维持军创建者赛鲁迪斯总司令之子，作为父亲的左膀右臂在政治部工作。为了维持世界的和平四处奔波，也正因此失去了对生活的热情。

麦露维娜■22岁，隶属于和平维持军实行部。统率和平维持军副司令阿伊扎库的副官。因为指挥着其他的队员，因此不能表现出自己的感情，但是双瞳中却透出一丝悲伤。

法尼露■17岁，和平维持军研究员。在和平维持军发挥着自己的才华，研究新的能量。不善与人沟通交流，想到后并不会立刻行动，但是在旅途中逐渐培养出积极性。拥有过目不忘的特技。

夏丽丝■19岁，西利路提亚王国近卫骑士团团长。西利路提亚王国国王之妹妹，代替生病的兄长出席和平会议。虽然是女性，但武艺高强。

珂琳■年龄不详细，妖精。为了调查妖精界流传的古老传说，在人间旅行。与法尼露相遇后共同行动。好奇心旺盛，好胜的行动派。

阿莱萨■19岁，和平维持军研究员。负责遗迹的研究工作，与同僚法尼露自幼相识，因此非常关心法尼露。但与法尼露不同的是，她并非是单纯为研究加入和平维持军，而是有自己的理由。

朗迪■36岁，西利路提亚王国历史学者。调查古代和平的历史，非常想改变现在紧张的世界形势。因为调查过很多的遗迹，因此是遗迹探索的专家。非常溺爱自己的女儿。

赛鲁迪斯■44岁，和平维持军总司令。20年前，发现了古代兵器，结束了战乱时代。此后创立和平维持军，召开维持和平会议，希望通过交流保持和平。

阿伊扎库■46岁，和平维持军副司令。仇恨战争，因此与赛鲁迪斯共建和平维持军。判断力、行动力胜人一筹，为了挽救大局会做出小部分牺牲。率领着和平维持军实行部维持治安。

罗库拜因■51岁，旧内伊朗王国将军。因为年纪和病痛的原因，现在已经发挥不出当年的实力。被称为是大陆最强的杀手。理想是重建内伊朗王国，但由于阻止战争的和平维持军，不能实现自己的愿望。

加里库■23岁，古朗盖伊鲁王国军大尉。王国军三杀手之一，虽然言语粗鲁，但表现出了他的自信。发自内心地尊敬沃鲁盖纳中将，不喜欢禁止一切军事行动的和平维持军。

露法斯■22岁，古朗盖伊鲁王国军大尉。王国军三杀手之一，性格温柔，但一旦认为是正确就会坚持到底决不退缩。虽然与加里库性格正相反，但两人关系相当不错。



风云突变神秘水栖怪物杀到 人类劫难大陆纷争永无休止

CHAPTER 1 赛鲁迪斯篇

由于受到被称为斯库利巴的水栖生物威胁，人类不得不远离水边集中到内陆安全的土地上生活，因此产生了纷争。不幸的是原本有限的土地竟然在此时失去了活力，为了保证本国人民的生活，各国只得为扩大领土而不断发动战争，本来平静的大陆眨眼间便燃遍战火。位于大陆东南部的古朗盖伊鲁王国虽然是大陆上第一大国，但是大半国土已经沙漠化，为了改善国民的生活解决眼前的危机，古朗盖伊鲁王国向北方富裕的邻国内伊朗王国发动了侵攻作战。实力相对弱小的内伊朗王国虽然拼命抵抗，但领土依然被逐渐霸占，现在已经濒临灭亡……

在赛内伊鲁森林东北部，两国军队展开了历史上的最后一次交锋，而这次交锋也是两国战争历史上最大规模的战役……

“晚了吗！怎样做才能阻止战争？失去活力的大地在哪里都一样，仅依靠占领土地根本解决不了问题！明知是那样，为何人类还是不断地战斗？为什么？”看到两军交战后战场的凄惨景象，赛鲁迪斯说道。他虽然年轻，但却志比天高，一直在追寻着流传的乐园传说，希望能在没有战争不使用武力的前提下将大陆的全部国家统一。因此一直在追寻古代的传说，寻找和平解决战争的道路。但在他追寻的同时，大陆上的战斗却越来越激烈。

来到与瓦内特约定的地点发现大量的食尸怪物正在侵食人类的尸体，其中竟然还有一名尚未死亡的男子，赛鲁迪斯立刻与怪物进行战斗。激战中瓦内特赶来增援，最终两人合力消灭了那些食尸怪物，营救出了那名男子。让赛鲁迪斯感到惊讶的是，那名获救的男子竟然与自己有同样的理想——消除大陆上的一切战争，于是二人带上他一起前进。

也许是因为人类能够提供斯库利巴所需要的营养源，因此它们一直在袭击人类。而赛鲁迪斯等人则要沿海前进，海边正是斯库利巴的活动区域，因此更是不能大意。凝望着大海，赛鲁迪斯暗下决心要将斯库利巴消灭，不过在此之前首先要先解决掉人类间的战争。

在王都凯拉纳库门前，遭遇到袭击人类的斯库利巴，赛鲁迪斯立刻冲进战场，帮助无辜的百姓。但是斯库利巴的实力强悍，众人并不能对其造成有效的伤害，眼看整个城市都要陷入危机，关键时刻赛鲁迪斯想到利用厚重的铁城门，在王国士兵们的协助下终于将斯库利巴压死。

在城中宿屋稍适休息后，昏迷的获救男子苏醒过来，他名叫阿伊扎库，是一名冒险者，在冒险时不慎被卷入战争。向两人表示了谢意后，阿伊扎库不顾身上的伤痕，匆匆走出了宿屋，看来他是有些非常重要的事情需要处理。担心他身体的赛鲁迪斯和瓦内特立刻追了出来，结果没走多远便发现阿伊扎库昏倒在路边。

阿伊扎库再次苏醒过来后，与赛鲁迪斯进行了认真交谈，原来他也是为了阻止大陆的战斗，因此踏上了冒险之旅。十年前因为战争的缘故，赛鲁迪斯和瓦内特生活的孤儿院被烧毁，生存的仅剩下他们两人，

新生一代年轻人，大步前进寻求真正新和平
武力震慑已无效，大陆各国蠢蠢欲动忙备战

从那天起二人发誓要为了那些死去的“兄弟”和老师，重新创建一个没有战争的世界，因此踏上旅途追寻古老的传说，而阿伊扎库也在战争中失去了自己最重要的人。志向相同的三人这次相会也许正是苍天的安排，从此三人为了共同的理想而一起奋斗。阿伊扎库告诉两人一个大秘密：在这里有一座并未被人发现的遗迹，在那里也许藏有可以阻止一切战争的力量，正是因为这个秘密，阿伊扎库刚才才会不顾身上的伤痕急于出发。

第二日清晨，三人走出城市，前进不久便看到戒备森严的军队，看来两国的战事正在逐渐升级。随后又遇到了袭击商人的山贼



团伙，赛鲁迪斯一行自是不能视而不见。失败的山贼头目很有男人气概地要求赛鲁迪斯一行将自己杀死，但冒险家并不是杀手，赛鲁迪斯一行说明自己的目的是阻止战争，并放过了山贼们。也许是为了保全自己的面子，山贼头目非但没有表示感谢和弃恶从善，而是说现在被放过了没准以后再袭击其他人。因为现在的世界并没有给这些人生活的空间，他们不得不从事山贼职业来养活一家老小。最让人意外的是获救的商人竟然是赛鲁迪斯和瓦内特的旧识……

进入遗迹后，发现地上有很多脚印，似乎有人刚刚进入不久，赛鲁迪斯和阿伊扎库更要抓紧时间。而路上遭遇到的奇怪敌人更说明进入遗迹之人可以使用古代技术，这让赛鲁迪斯更是焦急。在遗迹的深处终于见到了“入侵者”，原来他是名为配鲁纳基的波特拉多博士，他的目的也只是追求古代的技术。波特拉多人虽然生存在这块大陆上，但很少与人类接触，他们平时过着近似游牧的生活，在一块土地上并不会居住很久，因此并没能留下什么标志性的建筑物，但他们的生活方式却可以减少大地能量的消耗和地表的破坏。这一民族的人寿命比人类长很多，各个都拥有丰富的知识，但是却大部分不愿意与人类来往。配鲁纳基由于比较喜欢人类的文化，因此乐于接近人类，在得知赛鲁迪斯的目的是消除大陆的战争后，他也加入了队伍为和平贡献自己的力量。继续前进终于找到了巨大的兵器，这就是传说中的巨大力量，也是古代人类用来对抗斯库利巴的武器。看到巨大的兵器，赛鲁迪斯颇为失望，因为这并非是他想要的东西，使用这样的武器只能使世界的战争更为激烈。而阿伊扎库却认为使用这强大的武器可以震慑住大陆全部的国家，一定可以阻止战争。赛鲁迪斯认为以暴制暴并不能得到真正的和平，因此决定继续寻找解决战争的方法，阿伊扎库则和配鲁纳基博士留下来修理古代兵器。



离开阿伊扎库后，赛鲁迪斯倍感迷惑，不知道自己的做法是否正确，不知道自己是否能坚持下去，幸亏瓦内特在身边鼓励，使他又恢复了自信和决心。想起最初时的士兵在临死前托付给自己的信笺，赛鲁迪斯决定先去斯南村送信。赶到这个小村后，赛鲁迪斯被眼前的景象惊呆，原来这里刚刚遭受过士兵的袭击，无数的无辜百姓惨死。虽然两个国家在交战，但这些百姓却没有任何罪过，他们只不过是因为生活在敌对国家便被全部杀害，战争实在是太残忍了！看着眼前的一切，赛鲁迪斯决定立刻返回与阿伊扎库合作使用古代兵器阻止战争，尽快将战争结束。虽然这并非自己想要的方法，但是为了避免再出现这样无辜百姓牺牲，赛鲁迪斯别无选择。

古代兵器的修复确实是一个大工程，不但需要技术的支持，还离不开强大的经济基础。因此赛鲁迪斯返回王都说服商人赞助。虽然商人挣钱并不容易，但战争却使商人们的生活更加艰辛，他们也需要一个和平的环境生存，最终赛鲁迪斯说服了商人并带他返回遗迹“看货”。不料返回基地时，遇到一群自称是正义部队的人袭来。苦战取得胜利后，赛鲁迪斯向“正义使者”们说明了自己的意图，正义部队也立刻撤退，只是在临走时嘱咐赛鲁迪斯绝对不能利用古代兵器为非作歹。古代兵器虽然强大，但若落入恶人之手则会给人类带来劫难。好在配鲁纳基博士发现利用控制装置可以将其送上天空，这样既不会被别人夺走，还可以攻击到大陆的任何一个角落。

在古代兵器的修复工作之时传来喜讯：赛鲁迪斯和瓦内特这对恋人终于结婚！两人一起并肩战斗了这么多日子，从小还是一起长大，感情自然是非常好，虽然赛鲁迪斯不擅表达自己的感情，但最后还是勇敢地向瓦内特求婚。大喜之后又传来了噩耗：想启动古代兵器还缺少两样关键道具，一是鹤草传送魔力，二是魔力源。如果没有这两样关键的道具，古代兵器不过是一堆废品，没有任何用处。赛鲁迪斯只得告别新婚的妻子，与阿伊扎库一起先去寻找鹤草。完成任务回来后，瓦内特已经为赛鲁迪斯生下了一个健康的小宝宝，大喜过望的赛鲁迪斯立刻给自己的儿子起名为古莱阿斯。已经得到了鹤草，下面缺少的就只剩下魔力源了，这东西则是更为难得的至宝，阿伊扎库为了达成自己的理想，一个人悄悄离开独自去寻找龙玉。然而没过多久，西利路提亚王国军突然来犯，赛鲁迪斯只好抛下娇妻爱子率军出战。西利路提亚王国军的袭击说明大陆的战斗已经升格，如果再不迅速解决战争问题，人类恐怕会走上自我毁灭之路。担心丈夫的瓦内特不顾产后虚弱，偷偷跟来参加战斗，阿伊扎库也及时返回参战。三人齐心协力终于击退了来犯之敌，但瓦内特却因体力不支昏倒在地。阿伊扎库找回的龙玉蕴涵着无穷的力量，使用它可以达成个人的愿望甚至可以成为整个世界的统治者，但是他却只是为了消除大陆的战争，将龙玉放进了古代兵器……

之后不久西利路提亚王国军和古朗盖伊鲁王国军开战，仅仅在十天内双方阵亡人数便达到数千之多，为了保护生命消除战争，赛鲁迪斯向两国派遣了使者促使两国停战，

本章流程

1、与一名垂死的士兵对话，得到物品后走出该场景进入战斗，注意别把绿色体力槽的NPC杀死。

2、MISSION1：与八只怪物战斗，其中两只是增援部队。战斗途中瓦内特增援，注意保护气息尚存的阿伊扎库。

3、MISSION2：现阶段还不是斯库利巴的对手，拯救完全部村民后，将它引到城门下，攻击城门落下将其砸死。那些眩晕的村民和站在原地不动的村民需要跟赛鲁迪斯对话后才能行动，务必抓紧时间先让他们逃脱。

4、战斗后进入宿屋修养。阿伊扎库出去后，走宿屋右侧小路追随。

5、出发后不用急着出城，与罗米娜对话可得到物品。

6、走出城门后一直向西前进。

7、MISSION3：与盗贼战斗，途中盗贼会赶来增援。盗贼的攻击防御都不算低，集中火力逐个击破为上。将盗贼头消灭后便会结束战斗，不过全灭敌军也不算难事，只需要注意保护好商人。战斗胜利后可以得到提升武器威力的装饰，旁边的废屋可以休息和存盘。

8、MISSION4：进入遗迹后先踩地板再调查黄色的灯解除栅栏，消灭再生启动兵时要先派遣一名队员站在地板上，主人公调查黄灯，然后迅速将再生启动兵消灭，否则敌人的援军会源源不断出现。

9、继续前进，解开机关后可以进入下一场景，小屋内可以存盘休息。

10、巨大兵器处剧情，阿伊扎库和博士离开队伍。

11、走出遗迹后，先向东再从以前有士兵拦路处北上。

12、返回遗迹完成剧情。

13、返回王都后，进入阿伊扎库昏倒场景中的第一间房，博士离队商人加入。

14、返回遗迹，在战斗中一定要注意保护商人。

15、MISSION5：本战的关键是抢夺战车控制装置，可以让阿伊扎库原地防御，赛鲁迪斯夺取装置后攻击敌人，瓦内特负责回复体力。

16、胜利后与商人对话，然后返回王都。

17、MISSION6：还是消灭盗贼，没什么难度可以直接击破盗贼头目过关。

18、回王都后去商人家。

19、从废弃小屋处向下。

20、MISSION7：敌人数量很多，再加上两只斯库利巴，很难打的一战。最简单的方法是保护小姑娘撤退，然后主人公撤退。

21、与警备队员对话后出发。

22、MISSION8：本战的目的是驱逐运输动物和放火，阿伊扎库和瓦内特会增援，但敌人也有四名援军。战斗时不要冲得太靠前，将剑兵全部消灭后再消灭魔法兵，剑兵中有一人会灭火，应该优先击破。



但使者却一直没有回来。一周后，产后没能得到休息的瓦内特终于离开了这个世界，永远地离开了自己的丈夫和儿子……

由于多次派遣使者毫无效果，赛鲁迪斯只得启动古代兵器向交战双方发出了最后通牒。不知厉害的古朗盖伊鲁王国军竟然杀害了赛鲁迪斯派遣的使者，并将其首级高举示威挑衅。为了让交战各国知道古代兵器的威力，阻止这永无休止的毫无意义的战斗，赛鲁迪斯思考再三，终于按下了攻击键。一阵强光与巨响之后，古朗盖伊鲁王国遭受到了毁灭性的打击，主力部队全部化为灰烬消失在空气中，只有大地上的伤痕表明曾经受到打击的威力。

之后受到创伤较小的西利路提亚王国军开始反扑，向撤退的古朗盖伊鲁王国军发动追击，同时内伊朗军也将残存的兵力集合，准备进攻古朗盖伊鲁王国夺回失去的领土。古朗盖伊鲁王国军虽然遭受到了毁灭性打击，但实力尚存，觉察到形势不妙立刻集结了全国的兵力准备决战。此时赛鲁迪斯向各国发出了最后通牒，在古代兵器威力的震慑下，各国选择了服从赛鲁迪斯的命令，全部无条件撤军。持续数十年的战争终于结



束了，此后赛鲁迪斯和阿伊扎库组建了和平维持军，召开议会用商谈解决各国间的问题。

CHAPTER 2 朗迪篇

炮击事件距今已经二十年，在和平维持军努力下，各国停止了战争，大陆迎来了和平时代。虽然已经消除了战争，但是在和平会议中各国依然互不相让，争吵不休，矛盾已经逐渐激化，不过是由于和平维持军的武器震慑，才使各国无法出战，难道和平已经到了界限吗？西利路提亚王国的历史学者朗迪非常担心现状，因此一直在调查古代和平时代的文献，从事遗迹调查工作，希望能开辟出一条新的和平之路。

离开了美丽的妻子和心爱的女儿，朗迪在王都菲路麦迪亚与委托人比利见面，准备进行新的古代遗迹调查。前往遗迹途中朗迪遇到了熟人夏丽丝近卫队长，她正在负责着工地的警卫工作。近年来整个大陆土地养分不足，水源枯竭，西利路提亚王国更是迫切需要寻找水源灌溉，因此要国王的妹妹亲自来负责工地的警卫工作。两人简单交谈了一下目前的国际形势后，夏丽丝也认为目前和平维持军的做法存在一定的问题，战争也是外交的一部分，和平维持军的存在则是破坏了外交的平衡，以武力震慑各国会使矛盾逐步升级。之后朗迪准备离开前往遗迹调查，但突然出现的斯库利巴却使朗迪不得不留下来战斗。将其消灭后竟然出现了一只最高级斯库利巴，同时大地也发出了狂啸，一阵地动山摇之后朗迪、比利、夏丽丝以及斯库利巴从大地的裂缝中坠落。

醒来后朗迪发现这里是一个古代遗迹，于是立刻和比利一起调查，并在与夏丽丝会合后合力消灭了一同落下的斯库利巴。走出黑暗的遗迹后，比利忽然消失了踪迹，朗迪只得带领夏丽丝的部下一起返回遗迹寻找资料。

曾经支配这个大陆的帝国最初只是一个边境小国，在极短的时间内发动战争用武力征服了整个大陆，而具体使用的方法是什么现在却无人知晓。朗迪认为或许使用当年帝国使用的方法也许可以统一大陆，让大陆迎来新的和平，因此他一直在苦苦追寻。而这次得到的资料不但记载了古代帝国最后辉煌的时期，还记载了帝国崛起的原因——龙玉。原来帝国的崛起是依靠龙玉的力量，帝国的衰退也是因为龙玉被盗，进而灭亡。虽然明知龙玉在和平维持军的古代兵器中，但是朗迪却没有盗取的打算，而是决定再去寻找新的方法。（游戏职业设定原因，如果朗迪不是历史学者而是盗贼，那估计就该想办法盗窃了！）

本章流程
1、进入宿屋二层，没脸士兵比利加入。（朗迪走路的姿势太夸张，简直就像是一只翘尾巴乌鸦）
2、MISSION1：让美女与斯库利巴单挑，朗迪和比利迅速消灭杂兵，确保村民安全。
3、遗迹中一层可以存盘休息，二层中央小屋桌上有资料和绿色液体。
4、楼梯处与夏丽丝会合，上楼打BOSS。
5、MISSION2：先去左侧房间消灭杂兵，从最左边架子上得到黄色液体，然后使用与青色液体混合得到粘着剂，最后靠近斯库利巴使用该道具。
6、在刚才得到青色液体的房间调查书架，把全部的书都选一次。
7、返回王都宿屋。
8、从刚才有士兵拦路的地方通过，找到青蛙雕塑，调查后面的机关。让夏丽丝站在机关边上，朗迪去右侧洞口调查。对话后接近**バルサム**进入战斗。
9、MISSION3：**バルサム**不会攻击，朗迪只要靠近便可将其慢慢驱赶入洞，但不断出现的怪物会攻击**バルサム**，而且只要死亡两只便会游戏结束，因此必须注意保护。可以让夏丽丝站在机关旁边使用魔法将接近**バルサム**的怪物逐一消灭，朗迪则专职负责驱赶**バルサム**。

在这些古代的资料中，还记载了在此地有丰富的地下水资源，这可帮了夏丽丝的大忙。在朗迪的帮助下夏丽丝近卫队长找到了新的水源，为西利路提亚王国带来了新的希望。而之前朗迪的委托人比利到底是什么人？到底有什么计划？又为何会神秘消失等等却还是未知之谜。

CHAPTER 3 罗库拜因篇

在二十年前的战争后，内伊朗王国虽然与古朗盖伊鲁王国达成和议，但是一直处于被占领状态，内伊朗王国只有名义上的自治。虽然和平维持军一直在努力调整两国关系，但却收效甚微，仅仅是控制两国间没有爆发武力冲突。曾经是内伊朗王国将军的罗库拜因为了复兴故国，一直进行着秘密的活动，之前与朗迪一起调查遗迹并神秘失踪的比利就是他的部下。罗库拜因将军对和平维持军非常仇视，因为正是这个不隶属于任何国家的组织，阻止了他的复国大计。那些原是内伊朗国民的百姓生活在水深火热中，饱受古朗盖伊鲁王国的摧残与压迫，和平维持军虽然能阻止大陆的战争，却无法解救这些可怜的百姓，更不能理解罗库拜因将军等人迫切复兴祖国的期望。最初罗库拜因将军的计划是让比利将朗迪带来，想从遗迹中找到复兴国家的方法，但可惜由于夏丽丝近卫队长和她属下士兵的出现使整个计划破产，不过聪明的比利立刻找到了另一名知名的学者。



虽然将军一心复国，但对部下们却是亲如手足，深受部下们和百姓的爱戴。罗库拜因将军更是对比利非常期待，希望他能尽快超越自己，成为一名真正的勇者，并许诺到那时将自己喜爱的武器赠送给比利。这次的遗迹调查果然很有收获，不但找到了强力兵器的情报，而且发现了遗迹中封印着斯库利巴，还在记载中发现这里封印的斯库利巴是为了制造生物兵器。连大陆上最凶狠的生物斯库利巴都能制造成武器，这样的武器的威力可想而知，如果能够得到如此强力的兵器，将军的光复大业则是指日可待，因此众人不顾危险继续深入调查。不料接下来出场迎接罗库拜因将军一行的竟是最高级的斯库利巴，虽然罗库拜因将军是大陆上属一属二的战士，也曾经独立消灭过最高级别的斯库利巴，但这都已经是多年前的事情，在年龄和病患的折磨下现在的将军已经大不如前，现在根本就不可能将其消灭。此时为了报答罗库拜因将军的恩情，也为了祖国的复兴，比利一个人依然冲到最前线，奋力与其死战，让大家顺利逃离，最后竟然舍弃了自己的宝贵生命与斯库利巴同归于尽。目睹属下的英勇奋战，罗库拜因将军将手中的武器插在比利去世的地方，表示自己对比利的认可，并且对天发誓一定要在有生之年复兴内伊朗王国。（为什么在游戏中给比利设计成无脸的杂兵呢？这样的人物该有张脸吧？）

回到宿屋后，罗库拜因将军见到出席和平会议归来的年轻“国王”，虽然内伊朗王国已不存在，但是罗库拜因将



军依然把他当做是自己的君主。由于“国王”的年纪与比利相仿，因此两人自幼便是好友，得知比利奋战身亡的“国王”虽然异常悲伤，却也感到欣慰，因为比利的做法证明了自己的实力与决心，更证明自己是一个不折不扣的真正勇士。由于罗库拜因将军多日不出席和平会议，因此西利路提亚王国的夏丽丝近卫队长和和平维持军总司令赛鲁迪斯都对他的身体非常担心，还有很多人在怀疑罗库拜因将军是以生病为借口，秘密进行一些非法活动。而这次的会议仍然跟以前一样，古朗盖伊鲁王国不肯让出占领的领土，在和平维持军不干涉内政只禁止战争的原则下，内伊朗王国复兴毫无指望。和平维持军虽然可以组建议会，让各国在此协商解决问题，但是为了表示出该组织的公平性，自己并不拿出任何方案，结果导致各国的意见永远不能达成一致，看来时代变化了，二十年前的原则已经跟不上这个时代了。

从和平维持军的内应处得到了新的情报，罗库拜因将军立刻带上部下出发前往萨内伊鲁遗迹。一走出门口便遇到了古朗盖伊鲁王国的士兵前来征收土地，这些士兵们完全不把内伊朗王国的居民和士兵放在眼里，对罗库拜因将军也是出言不逊，出于大局罗库拜因将军强忍住心中的怒火并阻止部下出手。在得意的古朗盖伊鲁王国士兵走后，罗库拜因将军带领部下进入遗迹，在这里得到了古代兵器。这些古代兵器与和平维持军使用的古代兵器完全相同，不过是体积稍小，可惜的是没有找到可以发动这些兵器的能量。如果是别人得到了这些不能使用的强力兵器，也许会

本章流程
1、グロ－マ-加入后出村，先向左再向北前进。（罗库拜因将军走路姿势也够戗，感觉有点像螃蟹，不过不是侧着走而已）
2、与比利会合后，站在遗迹门口使用贵重物品中的书简。
3、MISSION1：先让将军一人与斯库利巴战斗，另外两人去左侧挡住学者逃跑的道路，消灭两只杂兵，学者与比利接触后便不再逃跑。最后三人合力消灭斯库利巴。如果没先消灭杂兵，使学者从战斗场景中逃走，同样会导致GAME OVER。
4、MISSION2：可以先将六个小斯库利巴消灭，但是比利却坚持不了多久，如果不是追求高级别的过关记录，完全可以在开战后立刻全军撤离出战场。
5、走出遗迹菲鲁纳多加入后，回村休息。
6、出村后先向左再向下前进，菲鲁纳多再次加入。
7、在遗迹下面的小屋屋檐下躲避，等候部下引走守卫的士兵。
8、遗迹中的杂兵数量很多，但能力却很低，纯粹是送经验。
9、在放满古代兵器的房间内走左边门。
10、MISSION3：敌人源源不断，先消灭几名之后才能破坏栅栏。蓝色眼睛的是指挥官，应优先消灭。两名部下的能力远不如罗库拜因将军，应注意保护，一旦有人被攻击至昏迷状态，一定要立刻回复。

认为自己得到的只是一些废物，并会十分沮丧，但是罗库拜因将军并没有气馁，而是暗自定下了新的行动计划……

CHAPTER 4 法尼露

位于大陆中央的和平维持军本部并不仅仅是阻止战争，在平时还进行着各种研究。年轻的少女法尼露正在从事着新能源的开发工作，希望能开发出新的能源，用来取代大地正在逐渐消失的活力。法尼露认为吸收植物汁液的妖精也离不开魔素，因此也许可以通过研究从植物中提取魔素，但首要的是寻找到妖精。但因为人手不足，副司令阿伊扎库不能派遣专人保护寻找必要的材料，新的研究工作并不能开始。热中于此项研究工作的法尼露多次请求也毫无效果，不过好在法尼露的好友，同为研究员的阿莱萨帮她出了个好主意：让法尼露去请求士兵们帮忙护卫，一起去寻找研究妖精的材料。天真的法尼露立即去求士兵们帮助，可惜被拒绝，恰好在此时遇到了总司令之子古莱阿斯，让法尼露惊讶的是他竟然自告奋勇地担任护卫任务。古莱阿斯这样做并非是因为自己热心助人，至少可以说有一半是想出去走走换换环境。

路上遇到几名孩子被怪物袭击，一行人自然立刻出手保护孩子们，随后村中的勇士拉修赶到与大家并肩战斗，并在胜利后大家一起进入村庄休息。由于内陆的土地全部被各国瓜分，和平维持军只能在沿海建设村庄，收留那些因为战乱失去家园的百姓。然而最近在这个村庄却蔓延起瘟疫，幸亏和平维持军及时救援，才保住了大多村民的生命。三个月前拉修也感染上了瘟疫，但抢救及时并无大碍，可惜经常要服用药物维持生命，不过在手术后拉修因祸得福地拥有了过人的听力。居住在这里的人们对和平维持军感恩戴德，连小孩子的理想都是在长大后加入和平维持军，拉修更是预定在今年入伍。在这里还从拉修青梅竹马的朋友艾米那里打听出曾经遇到过妖精的地点，不过由于艾米也是多年前在那里见到过妖精，现在已经不知能否在当年的地点见到妖精。

路上走过刑务所时，古莱阿斯顺便去审问了犯人。这名犯人原本是一名雇佣兵，但由于和平维持军的方针，大陆上再也没有战争。这些只会战斗的雇佣兵失去了表演自己的舞台，也失去了养活一家老小的俸禄，因此只能沦落为山贼袭击村民。在这个没有战争的时代，反而有人被饿死真是莫大的讽刺，难道说战争真的是外交的一部分、是养活人民的方式吗？听完犯人的一席话后，法尼露暗下决心一定要找到取代大地失去活力的能量，让所有人都能过上宁静的生活。

在妖精森林中，法尼露终于见到了传说中的妖精，并且消灭了吞噬妖精的怪物。为了报答救命之恩，也是完成自己的使命，得到长老的许可后小妖精珂琳从此与法尼露一起行动。

回到实验室后，法尼露立刻开始进行研究，不过似乎是法尼露的理论有些小错误，一个多小时过去了实验依然没有任何进展，关键的魔法阵始终不能启动。法尼露只好再找同伴们一起去寻找熟悉魔法阵的人询问，还想借机出去逛逛的古莱阿斯立刻承担起了护卫任务，但阿莱萨却不知去向。在瓦斯利村终于找到了答案，原来是法尼露绘画魔法阵使用的涂料不对，应该使用从**ボロ**之实中抽取的汁液才行。取得**ボロ**之实后，

本章流程
1、与阿莱萨对话后，去议会门口与士兵对话。（这次的法尼露走起路来怎么看都像一只小耗子，衣服的下摆仿佛是随风摇摆的尾巴。）
2、与古莱阿斯对话，之后返回找阿莱萨。习惯了上章战斗会对本章的主人公非常不满，能力和级别实在是太低了，好在敌人也是低级怪物，没别的办法只能慢慢练。
3、MISSION1：战斗开始后，先去跟周围的小朋友们对话，让他们迅速逃脱。出场增援的拉修可以独自对抗斯库利巴，玩家只需要全力消灭杂兵即可。
4、进入村庄最里侧右转，到海边与小女孩对话。
5、去宿屋与拉修对话，出来后找艾米。
6、出村向西，三岔路向东进入刑务所。
7、走出刑务所北上，在**リオレ**-村收集情报。
8、进村后向左走到海边，与小孩子对话。得到信件后去刑务所将信交给他父亲（犯人），再把他父亲的回信带回来给他。
9、在两个村庄与和平维持军本部三岔路上方场景中，得到**ボロ**之实，之后进入妖精之森。
10、MISSION2：三个回合必须消灭怪物，否则妖精会被消化。最好让法尼露跑到左上路口后再与妖精对话，战斗开始后可以阻拦一下怪物。
11、回和平维持军本部自己的房间。
12、去**ワ－スリ**-村，与站在门口的老夫人对话。

法尼露立刻进行实验，这次魔法阵果然顺利运转，随后的实验也完全顺利，证实了法尼露的理论的正确性。依靠植物的汁液生活的妖精也离不开魔素，因为他们能从植物中提取魔素，人类也许也能像妖精一样从植物中提取魔素。在切断了一切魔素后仅靠植物依然能够发动魔法阵，实验获得了巨大的成功，充分证明确实可以从植物中抽取魔素，利用这些魔素或许可以使大地恢复活力。

这样，法尼露的研究前进了一大步。但与她企求和平愿望相反的是，大陆正在被不稳定的空气包围，各个国家都在蠢蠢欲动……

CHAPTER 5 赛昂西鲁特篇

“听见了吗？看来是听见了，请告诉我你的名字。我们正在寻找真正的勇者，你正是具备勇者素质的人。请证明给我们看。这里是你的内心世界，并非是真正的世界。”在这个声音的呼唤下，新主人公赛昂西鲁特出场。

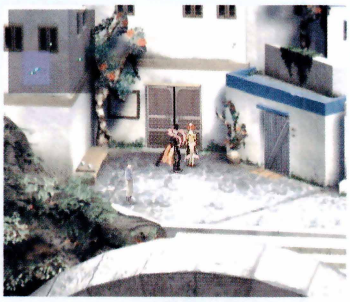


今天是为拉修送行的大好日子，因此一大早艾米就来叫醒赛昂西鲁特，可是今天的主角却不知去向，二人只好分头寻找。在海边赛昂西鲁特找到了拉修，他刚刚救起一名小女孩，而这名小女孩却一言不发独自跑远，真是一个奇怪的小姑娘。虽然拉修的战斗力惊人，但是他却一直被病魔缠身，经常要吃药维持生命，而这些关键的药品却在刚才搭救小女孩时被海水浸湿，不过好在一会儿和平维持军就会来迎接拉修入伍，到时会给他新的药品。临别之际拉修希望赛昂西鲁特能代替自己，继续保卫村庄。

突然斯库利巴带着怪物杀进村庄，拉修、艾米和赛昂西鲁特立刻投入战斗。在拉修消灭了低等斯库利巴后，竟然出现了两只最高级别的斯库利巴，并且一下子将赛昂西鲁特击倒……

醒来后赛昂西鲁特发现在自己身边的是一名陌生的少女，交谈之后得知她名为麦露维娜，是阿伊扎库副司令的副官。刚才斯库利巴的一击导致赛昂西鲁特的心脏停止跳动，幸亏和平维持军抢救及时，才将他从死神的魔爪中抢了回来，但从此以后赛昂西鲁特也要像拉修一样经常吃药维持生命。从麦露维娜口中，赛昂西鲁特还听到了自己最不想听的消息：这次获救的只有艾米和自己两人，拉修下落不明，村庄被完全摧毁。

不肯相信村庄被毁的赛昂西鲁特顾不上休息，拉着麦露维娜返回村庄一探究竟。在路上遇到了带领士兵与怪物战斗的古莱阿斯，两人立刻与他们合力战



斗，并救出一名小姑娘，而这个小姑娘竟是当日拉修救出的那个女孩，可惜她还是一言不发地跑掉了。古莱阿斯虽然是和平维持军总司令的孩子，但是却没有一点架子，反而让人觉得非常亲切，真是虎父无犬子！古莱阿斯将寻找这名小姑娘的任务交给了部下们，自己则和赛昂西鲁特、麦露维娜共同行动。

回到瓦斯利村后，赛昂西鲁特发现这里果然与麦露维娜说的一模一样，昔日充满温馨宁静的小村庄现在已经变成了废墟。由于连日奔波与战斗消耗了大量体力，大家决定在此处休息一晚再返回和平维持军本部。不料夜晚传来阵阵吼叫之声，出门一看竟然又是大量怪物袭击，其中还有一只斯库利巴，虽然明知不敌，但除了战斗却别无选择。关键时刻麦露维娜发现赛昂西鲁特拥有特殊的能力，可以对“无敌”的斯库利巴受到巨大伤害，在她的出色指挥下，三人终于消灭了全部怪物。通过这次战斗，赛昂西鲁特展示出了自己非凡的战斗才能，一返回和平维持军本部便被纳入实行部，并立刻得到保护会场的重要任务。

今天是议会召开的大日子，各国代表汇聚一堂，可惜却是“各怀鬼胎”，甚至有些人完全是由于畏惧和平维持军古代兵器的力量才来出席会议。在古莱阿斯的带领下，赛昂西鲁特结识了来自各国的“伟人们”，还见到了古朗盖伊鲁王国军的著名人物。不过会议室却非赛昂西鲁特这样的新人久留之所，走出会

议室后，赛昂西鲁特看到法尼露正在和阿莱萨争论着什么，但阿莱萨看到赛昂西鲁特后立刻离去，法尼露则是请求赛昂西鲁特带她去见副司令阿伊扎库，难道出了什么大事吗？赛昂西鲁特和法尼露刚到达司令部，便得到了山贼袭击会场的消息，权衡轻重之后，赛昂西鲁特和麦露维娜只得先将法尼露放在一边，赶回会场与山贼战斗。与山贼的战斗虽然并不辛苦，但是保护各国代表的安全却十分劳神，不过好在有古朗盖伊鲁王国军三大杀手之一的露法斯帮忙。将来犯的敌人全部消灭后，大家觉得事情可疑，因为仅仅依靠这个数量的山贼根本不可能占领会场更不可能对和平维持军造成任何威胁，只能是向代表们说明和平维持军的警卫系统不够严密。此时法尼露赶来告知众人，山贼袭击会场不过是调虎离山之计，敌人的真正目的是夺取研究所中的珍贵资料。

虽然众人抓紧一切时间，法尼露也拼命努力，但仍然没能阻止阿莱萨的行动。向阿伊扎库副司令汇报后，得出这样的结论：出身内伊朗王国的阿莱萨与罗库拜因将军勾结，想利用宝贵的资料得到力量，用武力复兴内伊朗王国，并很有可能因此引发大规模的战争。所以副司令阿伊扎库当场便将夺回资料的任务交给赛昂西鲁特和麦露维娜。由于法尼露与阿莱萨相交已久，因此也被派遣协助作战。古莱阿斯得到的S级任务与赛昂西鲁特一行行动方向一致，因此也加入队伍。

虽然宝贵的资料已经被夺走，但是法尼露却早已暗暗记住了资料的内容，再加上士兵们传来的情报，众人决定去赛鲁多库调查。法尼露平时只知道进行科学研究，完全不与人交往，所以能将过目不忘的天才能力竟然隐瞒至今。由于二十年前的炮击，赛鲁多库村民对和平维持军一直心怀仇恨，虽然时隔二十年，但上代人却将仇恨传给了下一代，看来仇恨果然是最难消除的感情之一。尽管在村中备受冷遇，连购买物品都只能买到最低级的道具，赛昂西鲁特一行还是得到了一些蛛丝马迹。

在亚金村的宿屋102号房间内，赛昂西鲁特找到了一封报告，报告中透露了赛内伊鲁遗迹中藏有古代兵器的秘密，



并且从报告中可以看出，罗库拜因将军手中已经掌握着发动这些兵器所需要的能量。赛昂西鲁特和同伴们立刻出发赶往赛内伊鲁遗迹，希望能阻止罗库拜因将军的下一步行动。一出村口便遇到怪物袭击商人，同时还发现了曾经多次出现的神秘小姑娘，大家立刻投入战斗。不料此时竟然又出现了两只斯库利巴，幸好古朗盖伊鲁王国军中的巴库塔赶来支援。虽然两方人马合作战斗取得胜利，但巴库塔对和平维持军的态度却仍然十分恶劣。可笑的是巴库塔通过这次战斗竟然自称为拥有杀手称号，完全不顾这无上荣誉是赐予那些独力消灭斯库利巴的勇士。巴库塔带领部下走后，赛昂西鲁特忽然听到了罗库拜因将军与部下的交谈，看来赛昂西鲁特与拉修一样，因祸得福拥有了过人的听力。

赶到赛内伊鲁遗迹，发现负责守卫这里的士兵被打倒在地，但无性命之忧。从士兵口中得知，罗库拜因将军的部下尚在遗迹中，众人立即冲进遗迹。在这里果然发现了罗库拜因将军的部下，战斗后还夺取了部分被抢走的资料。而遗迹中的古代兵器已经被搬走了很多，众人只好先返回本部报告情况。

报告完毕后，赛昂西鲁特回到自己的房间休息，但一大早便被一阵急促的敲门声惊醒。原来古朗盖伊鲁王国已经



知道罗库拜因将军盗走遗迹中古代兵器之事，因此总司令决定立刻召开紧急会议。会场中多国使者聚集到一起，古朗盖伊鲁王国中将更是对和平维持军表示了强烈的不满，甚至坚持要离开议会回国组织防御，而古朗盖伊鲁军士兵送来的最新情报更是激化了矛盾。原来在罗库拜因将军诺斯特鲁山顶架上了古代兵器，该兵器瞄准了和平维持军用来震慑整个大陆的古代兵器。看来罗库拜因将军是计划先消除和平维持军对自己的威胁，然后再慢慢向古朗盖伊鲁王国发动攻击。此时阿伊扎库副司令提议在罗库拜因将军盗取的古代兵器发射前，抢先发射将其彻底摧毁。内伊朗王国的“国王”也请求总司令赛鲁迪斯立刻发动炮击，因为现在罗库拜因将军的做法只是破坏世界和平，造成不必要的牺牲。赛鲁迪斯考虑再三之后，终于同意阿伊扎库的意见，但发射需要时间而且必须是一击必杀，否则很有可能被罗库拜因将军反扑。古莱阿斯和麦露维娜在关键时刻站了出来主动要求利用发射前的时间，前往山顶调查如没有发射的必要则使用信号弹通知本部。虽然复杂的事态和人类的做法让法尼露和小妖精珂琳头疼不已，但最终还是与赛昂西鲁特一起加入了调查队伍。

虽罗库拜因将军身经百战，勇名传遍整个大陆，但毕竟年事已高。不但战斗力大大减弱，连排兵布阵也大不如前：虽然士兵数量不少，但是却分散站位，很容易被人逐个击破。结果赛昂西鲁特一行人在苦战之后，消灭了罗库拜因将军的全部部下，并将罗库拜因将军打倒在地。让大家又惊又喜又疑惑的是古代兵器中根本没有动力源，也就是说根本不能发射，罗库拜因将军这样的做法只能招来和平维持军队的炮击。仔细观察之后众人忽然发现与古代兵器连接的水晶中似乎封印着什么，猜测出罗库拜因将军是想利用和平维持军的炮击的力量将水晶破坏解除封印。古莱阿斯立刻拿出信号弹向天发射，想通知本部停止炮击。但是已经倒下的罗库拜因将军竟然突然恢复了知觉，用自己最后的一点力量爬了过来，用自己的身体压在信号弹上。见此情景众人只得立即撤退，一声巨响之后罗库拜因将军和古代兵器都化成了灰烬，巨大的水晶也被炸得粉碎。在水晶下面还出现了一条通往地下的道路，麦露维娜想起罗库拜因将军曾经说起的生物兵器，立刻建议大家前往调查。

这条通往地下的道路直接连接着一个古代遗迹，在这里也藏有斯库利巴。现在的赛昂西鲁特已经一行已经有过多次与斯库利巴战斗的经验，因此并不费力便将其消灭，赛昂西鲁特听到了阿莱萨的声音，为了复兴故国，她似乎在企求着什么赐予自己力量。在遗迹中找到昏迷的阿莱萨，难道她已经唤醒了古代兵器吗？穿过遗迹等候赛昂西鲁特一行的又是什么……

（待续）

本章流程
1、先与一只怪物单挑，丝毫没有难度。（第一男主人公终于出场，但是他的走路姿势实在是怎么看怎么觉得别扭，但比其前几名主人公算正常多了，让人不解的是第一男主人公竟然没有语音！）
2、村里转转，听到艾米的叫声后赶往海边。
3、将艾米处的两只怪物消灭后出村，站在村口将三只怪物消灭。
4、使用魔法攻击怪物将其吸引过来，然后跑远让拉修与其战斗。
5、去海边找拉修，然后返回他家与他父亲对话，之后去村口找艾米，并带她返回拉修家。
6、MISSION1：拉修和艾米会去消灭斯库利巴，玩家只需要去消灭周围的杂兵。
7、出村后向南再一直向东。
8、MISSION2：与古莱阿斯合力消灭杂兵，注意体力的回复。
9、到ワ－スり－村后去宿屋休息。
10、MISSION2：按麦露维娜指示行动，注意及时补充体力。
11、返回和平维持军本部，跟随麦露维娜进入基地后，上平台去二层的司令部。
12、在宿屋睡醒后与麦露维娜交谈，进入会议室。
13、跟古莱阿斯一起与各国代表交谈，然后出门。
14、带着法尼露去基地门口与麦露维娜对话后返回会场。
15、MISSION3：保护NPC为头等大事，露法斯的能力超强，一人足以对付他那边的全部山贼，玩家要优先消灭那些攻击议员的盗贼，同时注意为议员们回复体力。
16、MISSION4：战斗开始后迅速向右下移动，将两条出口全部堵住，免得山贼逃亡。本战只要有两名山贼逃亡便会导致游戏结束，战斗前最好先去宿屋服用特制食品。
17、回基地向阿伊扎库副司令报告。
18、去ゼルドック收集情报，然后去北面的ヤ－ジエン村。
19、先与走出宿屋的村民对话，然后去宿屋预定101号房间。
20、出村后向右，进入下一场景。
21、MISSION5：先将袭击商人的怪物消灭，然后与援军合力攻击斯库利巴。可以让法尼露或者麦露维娜专门负责回复工作。战斗胜利后别忘了回ヤ－ジエン村找商人索要报酬。
22、去サウネイル遗迹与门口的士兵对话。
23、遗迹内怪物的数量较多，而且比较集中，千万不要冒进。
24、MISSION6：让法尼露站在原地使用魔法，其他三人消灭杂兵。敌人援军很多，千万不要放士兵逃跑。
25、用刚才战斗胜利后拣到的钥匙打开左侧门，用火魔法攻击墙壁上的眼睛可以打开宝箱。
26、让三名同伴站在原地防御，主角一人将房间右侧的地板全部踩亮，右边房间内会从地下升起一个宝箱。
27、返回和平维持军本部找阿伊扎库副司令对话，然后回宿屋休息，起来后与法尼露一起去议会厅。
28、出城后一直向右走，过了边境后向西北方向前进。
29、倒计时开始后，最好别理会路上的杂兵，直接跑到山顶。
30、MISSION7：抓紧时间消灭敌人，让法尼露原地使用魔法攻击敌人或者是回复。其他三人一定要选择距离比较近的敌人优先消灭。
31、选择现在就进入遗迹调查，也可以先去周围的村庄存盘休息。
32、MISSION8：进入遗迹后开始战斗，敌人中有一只斯库利巴，让法尼露站在远处使用魔法，其他三人充当肉盾。

绘画	入手方法
モチ－フ「人物」	与ヤ－ジエン村的ノ－ラ对话
技法「写实」	与和平维持军本部的研究员对话
モチ－フ「风景」	调查リオレ－村医院的绘画
モチ－フ「静物」	调查和平维持军本部内法尼露的房间
技法「抽象」	在ゼルドックの街购买白バラの香水时与村民对话

物品		
名称	价格	效果
回复药	8	HP回复35—42
毒消し草	5	毒、猛毒回复
气付け药	12	麻痹、气绝回复
ネクタル	120	濒死状态回复
上弦の月の镜	60	使技能盘箭头方向向上
下弦の月の镜	60	使技能盘箭头方向向下
天地自在の札	100	技能盘位置变更
ラバストスト－ン	35	武器、防具熟练度+10

妖精比赛场地	内容
ゼルドックの街	“淑女”审查，比赛礼仪作法、舞蹈、歌唱
ヤ－ジエン村	“艺术”审查
王都フエルメンテイア	“运动”审查，比赛飞行竞走、举重等
トトウア村	“知识”审查

服装	入手方法
いつものデザインの薄绿の服	最初穿着服装
いつものデザインの黑い服	最初自动入手
グロ－リアの服	最初自动入手
体操服	第一次到达ゼルドックの街与村民对话得到模型纸，然后去ヤ－ジエン村道具屋右侧民家
女仆服	ヤ－ジエン村去法尼露家与女仆对话
学生服	ジュワイナ村与朗迪的女儿アン对话
チアガ－ル	ゼルドックの街十字建筑物内的老人对话得到(之前要在トトウア听到狗的名字)
ビジネススーツ	ゼルドックの街对话得到模型纸，然后去ヤ－ジエン村道具屋右侧民家
振り袖	劝诱5人加入シエリス?ファンクラブ，从フエルメンテイア青年处得到
僧兵制服	アドモニッシヤ－内

次世代传媒联盟 最新邮购资讯

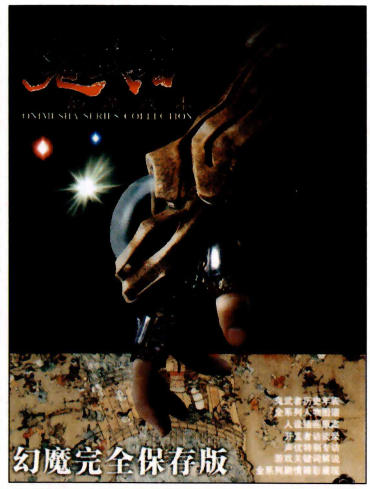
电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



《口袋迷5》再度登场。本期将对口袋妖怪新作进行透彻研究，同时还有关于即将发售的《珍珠钻石》的总力报道。赠品本期华丽的送出口袋迷专用的冰晶水球，在游泳池中好好享受口袋妖怪带来的乐趣吧！

口袋迷(5)

■定价：18元　　9月1日上市



集人气最高的《鬼武者》系列之精华，融合全系列的人物插画设定、故事年表、开发者访谈、未公开原画、剧情解读等，还有精彩DVD附送，值得收藏。

鬼武者　幻魔戏本

■定价：19.80元　　上市热卖中



特别策划——Fate/stay night深度解析，强殖装甲凯普调制综合报告，MG GUNDAM F91抢先接触，圣斗士圣衣神话/大系上市情报，海内外展会密集报道，更多强势内容新鲜赠品9月初全面揭晓。

TOYS(8)

■定价：9.80元　　9月1日上市



让躯干尽请享受阳光乐趣的气质穿着如何打理？利用简单配件就能提升帅气度的关键点该如何定义？《搜酷》夏季终结号中，将通过T恤、配件、波鞋甚至日本街头达人的穿着性，一同揭密最出色的清爽STYLE该如何实现！

SO COOL 2006年第(9)期

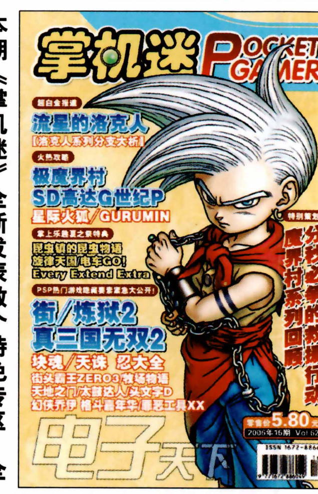
■定价：15元　　8月25日上市



游戏史上第一个满分RPG游戏，游戏系统攻略，剧情对话，关卡难点，隐藏秘技第一时间全公开。DVD影像光盘，豪华版附赠男主角招牌挂饰收藏佳品。

最终幻想XII完全攻略本

■定价：豪华版24.80元　　接受邮购



本期《掌机迷》全新发表数个特色专区，全面开始增强可读性及趣味性。本期特别公开多款人气掌机游戏的隐藏秘技及心得，并对今夏几部值得留意的新作进行了详细的推介。

掌机迷62期

■定价：5.80元　　8月21日出版



石田彰挚爱收藏的手链可开启金属匣，可存放挚爱照片。设计及工艺制作都要求很高。双DVD，空前豪华制作。收藏性和性价比都非常高

石田彰挚爱收藏

■定价：48元　　上市热卖中



不朽的系列大作，吸引了无数游戏玩家，详实的资料收集，珍贵人设原画首次暴光，从未公开过的生化秘密资料大详解，附赠DVD精彩光盘无敌超值价22元。

生化危机十年

■定价：22.00元　　接受邮购

电子游戏软件	
2006年第1～17期	9.80元
动感新势力	
27～31、34、36、38～42期	9.80元
电子天下·掌机迷	
第21期、22、26～28、30～49期	9.80元
第51～62期(50期已售完)	5.80元
口袋迷(5)	18元
鬼武者　幻魔戏本	19.80元
石田彰挚爱收藏	48元
游戏批评06春季号、夏季号(新)	12元
SOCOOL第(1～11)期	15元
TOYS第(1～8)期(5期已售完)	9.80元
最终幻想XII完全攻略本(豪华版)	24.80元

注：◆口袋妖怪十年已全部售完 ◆口袋迷(1～4)已全部售完 ◆口袋妖怪收藏大图鉴(第二版)已售完 ◆最终幻想XII攻略本普通版已售完，仅余少量豪华版 ◆高达立体挂钟已售完 ◆2005标准掌机典藏已售完，请勿邮购

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取


GAME SOFTWARE
电子游戏软件
TOYS
酷玩意
Vol.8
特别策划
命运·轮回
在寻找梦想中成长 Fate/stay night深度解析
定价：9.80元
9月初全国上市！
强殖装甲凯普 调制综合报告　全新技术应用MG GUNDAM F91抢先接触
更多强势内容新鲜赠品初秋奉上！
邮购请注明："TOYS酷玩意8"　邮购地址：北京东区安外邮局75信箱　发行部
邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

新作游戏发售表

PSP上面的大作SD高达-G世纪终于登场，这部掌机历史上最为强大的SD高达系列作品的素质真的是不俗，游戏之后把先前那些担心全部抛到了九霄云外。此外PSP上面的GURUMIN给了我好大好大一个惊喜。本以为只是一款Q版造型的小作品，实际接触后才发现是一款正统的ARPG，内容丰富，情节诙谐轻松，可不能让大怪知道。 □责编/龙马

PS2

8月3日			
梦幻骑士5	グロ－ランサ－Vジエネレ－ションズ	S-RPG	ATLUS
实战伯青哥必胜法！北斗の拳SE	实战パチスロ必胜法！北斗の拳SE	ETC	SEGA
最强将棋 激指special	最强将棋 激指スペシャル	TAB	Mycom
心跳回忆	ときめきメモリアル	SLG	KONAMI
女孩版 2nd Kiss	Girl's Side 2nd Kiss		
8月10日			
MELTY BLOOD Act Cadenza	メルティブラッド アクトカデンツァ	FTG	ECOLE
8月24日			
_summer##	_summer##	AVG	GNsoftware
神业	神业	AVG	acquire
吉他英雄	Guitar Hero	ETC	SPIKE
盟军敢死队：打击力量	Commandos: Strike Force	ACT	SPIKE
8月31日			
★梦幻之星 宇宙	ファンタシ－スタ－ユニバ－ス	RPG	SEGA
BLOOD+ ONE NIGHT KISS	BLOOD+ ONE NIGHT KISS	AVG	NBGI
9月7日			
TAITO BEST记忆下卷	TAITO BEST タイト－メモリ－ズ 下巻	ETC	TAITO
9月14日			
SIMPLE2000系列 Vol.107 THE炎之格斗番长	SIMPLE2000シリ－ズ Vol.107 THE 炎の格斗番长	ACT	D3P
浪客剑心－明治剑客浪漫谭－炎上！京都轮回	るろうに剑心－明治剑客浪漫谭－炎上！京都轮回	FTG	BANPRESTO
PlayStation2 the Best 决战3	PlayStation2 the Best 决战3	ACT	KOEI
上帝之手	ゴッドハンド	ACT	CAPCOM
大奥记	大奥记	SLG	GAE
9月21日			
EA SPORTS 冰球06	EA SPORTS NHL06	SPG	EA
混沌战争	カオス ウォ－ズ	SLG	IDEAF
9月28日			
.hack//G.U. Vol.2 念君之声	.hack//G.U. Vol.2 君想ノ声	RPG	BANDAI
苹果核战记	APPLESEED EX	ACT	SEGA
少女的事情	乙女の事情	AVG	Ninesfox
九龙妖魔学园纪 再临	九龙妖魔学园纪 リチヤ－ジ	AVG	ATLUS
三国志11	三国志11	SLG	KOEI
世嘉世纪2500合集	セガエイジス2500 テトリスコレクション	ETC	SEGA
风雨来记	风雨来记	AVG	FOG
10月06日			
冰河世纪2	アイスエイジ2	ACT	MONKEYGAMES
龙珠Z爆发!NEO	ドラゴンボ－ルZ スパ－キング ネオ	ACT	NBGI
10月12日			
车手 平行线	ドライバ－ パラレルラインズ	RAC	AQI
死神-剑刃战士-	BLEACH～ブレイド－バトラ－ズ～	ACT	SCEI
10月19日			
Gift -prism-	Gift -prism-	ACT	Sweets
10月26日			
转生学园 月光录	转生学园 月光录	AVG	ASMIK-ACE
美人鱼-棱镜	マ－メイド－プリズム	SLG	D3P
乔乔奇妙冒险 幽灵血统	ジョジョの奇妙な冒险 ファントムブラッド	ACT	NBGI
雨格子之馆	雨格子の馆	AVG	日本一
水的旋律2-绯之记忆-	水の旋律2～绯の记忆～	AVG	KID
预 定			
世界的尽头	World's end	AVG	PrincessSoft
鬼屋魔影 新的恶梦	アローンインザダーク－ザニューナイトメア－	AVG	CAPCOM
破坏者	BREAKER	ACT	TECMO
圣灵机RAYBLADE2	圣灵机ライブレ－ド2	SLG	WINKYSOFT
Catan	Catan	ACT	CAPCOM
新机动幻想 绿之章	ガンパレ－ド・オ－ケストラ 绿の章	AVG	SCE
Soul Link EXTENSION	Soul Link EXTENSION	AVG	INTERCHANEL
羊之村欢迎您2	ようこそひつじ村2	AVG	SUCCESS
CLANNAD	CLANNAD-クラナド－	AVG	INTERCHANEL
大战略7	大战略VIIエクシ－ド	SLG	SystemSoftAlpha
K-1 WORLD GP 2005	K-1 WORLD GP 2005	RAC	D3P
★古墓丽影・传说	TOMB RAIDER LEGEND	A・AVG	Eidos
★圣剑传说 4	圣剑传说 4	ARPG	SQUARE ENIX
弹子乐园	パチパラ12	ETC	ISE
大海与夏天的回忆-	大海と夏の思い出－		
★KOF・NESTS篇	ザ・キング・オブ・ファイタ－ズ ネスツ编	FTG	SNKPLAYMORE

.hack//G.U. Vol.3 疾行之速	.hack//G.U. Vol.3 iくような速さで	RPG	BANDAI
吉奥拉马战线无战事・攻克柏林	ジオラマ战线异状なし ベルリン	SLG	MARIONET
分离之心	セパレイトハ－ツ	SLG	KID
VM Japan	ブイエム ジャパン	RPG	ASMIK ACE
儿雷也 参上！	儿雷也 参上！	ACT	CAPCOM
光明之风	シャイニング・ウィンド	SLG	SEGA
式神の城－七夜月幻想曲	式神の城－七夜月幻想曲	RPG	Kids Station
我的女神	ああっ女神さまっ	AVG	Marvellous Interactive
龙刻	龙刻	AVG	KID
樱花大战物语 帝都篇	サクラ大战物语 帝都篇	AVG	SEGA
炎之宅急便	炎の宅配便	ACT	success

PS3

2006年秋			
仁王	仁王	ACT	KOEI
2006年内			
源氏2	GENJI2	ACT	SCE
★装甲核心4	ア－マ－ド・コア4	ACT	FROM
格斗之王极限冲击3	キング・オブ・ファイタ－ズ MI3	FTG	SNK PLAYMORE
幻想水浒传6	幻想水浒传VI	SLG	KONAMI
实况棒球	实况パワフルプロ野球	SPG	KONAM
致命惯性	フェイタル・イナ－シャ	RAC	KOEI
刃之风暴・百年战争	ブレ－ドスト－ム・百年战争	ACT	KOEI
新世纪赛车GPX	新世纪GPXサイバ－フォ－ミュラ	RAC	SUNRISE
新天魔界6	新天魔界 VI	S・RPG	IDEA FACTORY
最强银星 围棋7	最强银星 围棋7	TAB	MAGNOLIA
最强银星 将棋7	最强银星 将棋7	TAB	MAGNOLIA
太空巡航机	グラディウス	STG	KONAMI
喜剧历史ACTION	コミカル历史アクション	ACT	GAE
Tom Clancy's Ghost Recon 3	Tom Clancy's Ghost Recon 3	ACT	UBI SOFT
铁拳6	铁拳6	FTG	NAMCO
炼狱 The end of the CENTURY	炼狱 The end of the CENTURY	ACT	HUDSON
羊之村	ひつじの村	AVG	SUCCESS
炸弹人	ボンバ－マン	ACT	HUDSON
恶魔猎人4	デビル メイ クライ 4	ACT	CAPCOM
★合金装备4	メタルギアソリッド4	ACT	KONAMI
刺猬索尼克	ソニック.ザ.ヘッジホッグ	ACT	SEGA
Lnertai	フェイタル－イナ―シャ	SLG	KOEI
灵魂能力	ソウルキャリバ－	FTG	NAMCO

Wii

2006年冬			
高尔夫常青木革命	スカッとゴルフ パンヤ レボリュ－ション	SPG	tecmo
2006年预定			
超级猴子球	ス－パ－モンキ－ボ－ル	ACT	SEGA
龙珠Z爆发!NEO	DRAGON BALL Z Sparking！NEO	ACT	bandainamco
Micronesia	ネクロネシア	ACT	spike
2007年预定			
JAWA	JAWA	ACT	spike
任天堂全明星大乱斗X	大乱斗スマッシュブラザ－ズX	FTG	任天堂
HERO'S	HERO'S	ACT	spike
预 定			
刺激货车	Excite Truck	RAC	任天堂
SD高达G制御者	SDガンダム G BRAKER	SLG	bandainamco
机动战士高达	机动战士ガンダム	ACT	bandainamco
生化危机新作（暂定名）	バイオハザ－ド 新作（假题）	AVG	CAPCOM
牧场物语	牧场物语	SLG	mmv-i
火影忍者NARUTO	NARUTO-ナルト－	ACT	TAKARATOMY

XBOX

9月1日			
分裂细胞双重间谍	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	AVG	UBI
10月2日			
真人快打末日战场	Mortal Kombat Armageddon	FTG	Midway
10月26日			
超人归来	Superman Returns	ACT	EA
预 定			
星际争霸 幽灵	Starcraft：GHOST	ACT	BLIZZARD
彩虹六号3:黑箭	Tom Clancy's Rainbow Six 3 Black Arrow	ACT	UBI

XBOX360

8月17日			
战国无双2	战国无双2	ACT	KOEI
8月31日			
背罪者 心理犯罪	CONDEMNED PSYCHO CRIME	ACT	SEGA
9月7日			
剑豪ZERO	剑豪ZERO	ACT	元气
9月14日			
AquaZone热带鱼	アクアゾ－ン Life Simulator	ETC	Frontier Groove
9月28日			
全速赛车	Full Auto	RAC	SEGA
妖精计划	プロジェクト シルフィ－ド	STG	SQUARE ENIX
2006年预定			
OPERATION DARKNESS	オペレ－ション・ダ－クネス	RPG	SUCCESS
雷神之锤4	クウエ－ク4	ACT	ACTIVISION
360麻将	360麻雀	TAB	SUCCESS
圣徒的争斗	Saints Row	ACT	THQ Japan
天诛360（暂定名）	天诛360（假题）	ACT	FROM SOFTWARE
反暴行动	ROIT ACT	ACT	Microsoft
蓝龙	ブル－ドラゴン	RPG	Microsoft
暗黑行动	オペレ－ション ダ－クネス	ACT	SUCCESS
动物园管理员	Zoo Keeper	SLG	SUCCESS
侍道Online	侍道オンライン	ACT	SPIKE
失落的星球 极端状态	Lost Planet Extreme Condition	ACT	CAPCOM
预 定			
真名法典2	MAGNA CALTA2	RPG	BANPRESTO
三国封神（暂定名）	三国封神（假题）	ACT	Idea Factory
勇闯尸城	Dead Rising	ACT	CAPCOM
KOF 极限冲击360	KOF Maximum Impact	FTG	SNKPLAYMORE
生化危机5	バイオハザ－ド5	AVG	CAPCOM
装甲核心4	ア－マ－ド コア4	STG	FROM SOFTWARE
NEOGEO 斗技场	ネオジオバトルゴロシアム	FTG	SNKPLAYMORE
The Combine X	The Combine X	ETC	Hamster
A列车进行曲 X	A列车 de Ikou X	SLG	Artdink
机动战士高达	机动战士ガンダン	ACT	BANDAI
死或生沙滩排球2	DEAD OR ALIVE Xtreme 2	FTG	TECMO
超级机器人对战	ス－パ－ロボット对战	ACT	BANPRESTO
MotoGP 2006 终极赛车技术	MotoGP Ultimate Racing Technology 2006	RAC	THQ Japan
重装英豪	The Outfit	FPS	THQ Japan

NGC

8月22日			
海贼王:大陆冒险	One Piece: Grand Adventure	ETC	NBGI
预 定			
赛尔达传说 黎明公主	ゼルダの传说 黎明の姬 A.RPG	ARPG	任天堂
动物之森2	どうぶつの森2	RPG	任天堂
星之卡比	星のカ－ビィ	ACT	任天堂
大金刚赛车	ドンキ－コングレ－シング	RAC	任天堂
光速跑者21号	アイシ－ルド21	AVG	任天堂
超级纸片马里奥	ス－パ－ペ－パ－マリオ	ACT	任天堂
大金刚木桶喷射赛	ドンキ－コング たるジェットレ－ス	ACT	任天堂

GBA

8月3日			
旋律天国	リズム天国	ETC	任天堂
预 定			
超级方块霸王IIX	ス－パ－パズルファイタ－IIX	ETC	CAPCOM
首都高ADV	首都高バトルアドバンス	RAC	元气
大家的软件系列–围棋	みんなのソフトシリ－ズ 围棋	TAB	Success
少年侦探团–红眼魔人–	少年探侦团～红眼の魔人～	AVG	Success
国夫君的热血合集3	くにおくん 热血コレクション3	ETC	CAPCOM
超人奥特曼棒球	超人ウルトラベ－スボ－ル	SPG	Cunture Brain
合金弹头	メタルスラッグ	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头2	メタルスラッグ2	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头3	メタルスラッグ3	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头4	メタルスラッグ4	STG	SNKPLAYMORE
最终幻想 V	FINAL FANTASY V	RPG	Square Enix
龙珠GT进化	ドラゴンボ－ルGT トランスフォ－メ－ション	ACT	BANPRESTO
特别机器人GBA	カスタムロボ GBA	ACT	任天堂
Clicking危险	ガチャあぷ	ACT	HUDSON
最终幻想VI	FINAL FANTASY VI	RPG	Square Enix
哥得兰（暂定名）	バトランド（假题）	AVG	任天堂
大金刚城市	ドンキ－コングカントリ－2	ACT	任天堂

PSP

8月3日			
SD高达	SDガンダム	SLG	NBGI
G世纪携带版	Gジェネレ－ション ポ－タブル		
屠杀之心 携带版	カルネ－ジハ－ト ポ－タブル	ACT	元气
8月6日			
美少女梦工厂4携带版	プリンセスメ－カ－4 ポ－タブル	SLG	GAINAX
8月10日			
VALHALLA KNIGHTS	ヴァルハラナイツ	RPG	MMV–I
实战伯青哥必胜法!	实战パチスロ必胜法!	ETC	SEGA
北斗神拳SE 携带版	北斗の拳SE ポ－タブル		
山佐Digi携带版	山佐Digiポ－タブル	ETC	山佐
节日达人	祭の达人 ウインちゃんの夏祭り		
8月24日			
国王密令 II	KING'S FIELD ADDITIONAL II	ACT	fromsoftware
9月7日			
成为驾驶员!	パイロットになろう!	SLG	MMV–I
航空全明星	フライングオ－ルスタ－ズ		
卡普空经典合集	カプコン クラシックス コレクション	ETC	CAPCOM
9月14日			
游戏王双重怪兽GX TAGFORCE	游戏王デュアルモンスタ－ズGX TAGFORCE	ETC	KONAMI
山脊赛车2	リッジレ－サ－ズ2	RAC	NBGI
9月21日			
赏金猎手	バウンティハウンズ	ACT	NBGI
9月28日			
英雄传说 空之轨迹	英雄传说 空の轨迹FC	RPG	FALCOM
10月29日			
天地之门2–武双传–	天地の门2～武双传～	RPG	SCEI
预 定			
★GT赛车4 MOBILE	グランツ—リスモ4モバイル	RAC	SCEI
怨灵之村	怨灵の村	AVG	NOWPRO
NFL Street	NFL Street	SPG	EA
魔界战记	魔界ウォ－ズ	SRPG	日本一
EX人生游戏PSP	EX人生ゲ－ムPSP	SLG	ATLUS
TGM—K	TGM—K	ETC	ARIKA
ANGEL COLLECTION	エンジエルコレクション	SLG	MTO
虫	虫	SLG	GAE
RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
大战略PSP	大战略 ポ－タブル	SLG	元气
火影忍者Portable	NARUTO～ナルティメイトポ－タブル	ACT	BANDAI
忍道 焰	忍道 焰（ほむら）	ACT	SPIKE
最终幻想VII 危机核心	Final Fantasy VII Crisis Core	RPG	Square Enix

NDS

8月24日			
最终幻想3	ファイナルファンタジ－III	RPG	SQUARE–ENIX
月亮工厂 新牧场物语	ル—ンファクトリ－新牧场物语	SLG	MI
瓶盖精灵战斗	ダイノキングバトル	RPG	TAITO
太古漂流者	太古からの漂流者		
8月31日			
休闲大人的图绘DS	こころを休める大人の图り绘DS	ETC	Ertain
9月7日			
相等CARD DS	イコ－ルカ－ドDS	ETC	电游社
9月28日			
头脑锻炼。DS汉字之章	いい头を丸くする。DS汉字の章	ETC	IEK
头脑锻炼。DS计算之章	いい头を丸くする。DS计算の章	ETC	IEK
头脑锻炼。DS常识、疑难之章	いい头を丸くする。DS常识、难问の章	ETC	IEK
口袋妖怪 钻石	ポケットモンスタ－ ダイヤモンド	RPG	任天堂
口袋妖怪 珍珠	ポケットモンスタ－ パ－ル	RPG	任天堂
10月5日			
DS电击文库 ANISON	DS电击文库 アニソン	ETC	MEDIAWORK
10月6日			
冰河世纪2	アイスエイジ2	ACT	MONKEYGAMES
预 定			
伊苏 战略版	イ—ス ストラテジ	SLG	MI
暴风传说	Tales of the Tempest	RPG	NAMCO
琴库鲁RPG	チンクルRPG	RPG	任天堂
超级机器人大战DS	Super Robot Wars DS	SLG	BANPRESTO
怪兽召唤师	Monster Summoner	RPG	Arting
真 女神转生DS	真 女神转生DS	RPG	ATLUS
SNK对CAPCOM 卡片对决	SNK VS CAPCOM Card Battle	TAB	PLAYMORE
我们的太阳DS	Bokura no 太阳 DS	RPG	KONAMI
机动战士GUNDAM SEED	机动战士ガンダムSEED	ACT	BANDAI
恶魔城德拉克拉	恶魔城ドラキュラ	ACT	KONAMI
逆转裁判4	逆转裁判4	ETC	CAPCOM

PRESENT

动漫游戏周边
期期好礼不断

精彩礼品派送60名

第一时间仔细阅读《电软》
填写回函卡就会赢得好运

9.8 最速时间购买电软 ▶▶▶ 填写当期回函卡 ▶▶▶ 在截止期前寄出 ▶▶▶ 就有可能领取幸运奖品

本期抽奖截止时间 9月15日

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为我们的幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

① 机动战士高达SEED EF收藏C.E.



（随机获取任意一款）

4名

② 死神华丽腕表



2名

（随机获取任意一款）

③ 闪灵二人组GET BACKERS 透明手机带



6名

④ FATE Q版人物小挂扣



（随机获取任意一款）

12名

⑤ 网球王子便携手机包



（随机获取任意一款）

10名

⑥ 死亡笔记手机腕带



10名

⑦ 名侦探柯南可动钥匙环



4名

⑧ 网球王子 冰帝青学队服手机链



（随机获取任意一款）

12名

186期中奖名单

1 等奖：河北省/李世琳、上海市/林吉米、内蒙古/藏学友、广东省/李洋、四川省/张青伟

2 等奖：河南省/周鸿鹏、安徽省/汪潇、辽宁省/王宇航、河北省/邱迪、广东省/林康利、浙江省/顾晟昊、辽宁省/丁鸣、北京市/叶君如、北京市/高苏、辽宁省/徐晓宇、安徽省/武伟、安徽省/于少龙、山东省/邵荣、上海市/徐斌渊、北京市/华晋

3 等奖：江苏省/周健、天津市/郑男、四川省/赵彬彬

4 等奖：上海市/张伟伟、福建省/陈泽清、天津市/王星、广西省/郭耀、上海市/陶奇、山西省/刘智、北京市/张子怡、河南省/高家豪、北京市/张斌、浙江省/河嘉宁

5 等奖：河北省/刘成斌、江苏省/高鹏、河北省/王鹏、辽宁省/李典、四川省/高彬、辽宁省/孙立、河北省/何清、上海市/吴佳威、上海市/于雷、辽宁省/魏福海、四川省/罗翔、安徽省/蔡敬

6 等奖：重庆市/肖可、江苏省/刘峰、湖北省/姜喃、北京市/黄靖、北京市/张歆、北京市/冯广镇、河北省/董子章、北京市/陈露露、福建省/兰陈丰、重庆市/黄宠蓝

7 等奖：山西省/郭冬冬、上海市/夏文熠、云南省/段淞源、黑龙江/王振兴、江苏省/吕诚

中国电玩榜中奖名单

圣斗士星矢多用卡片收纳袋：四川省/廖磊、福建省/于堃、北京市/刚忠男、浙江省/梁晨泽、浙江省/郑亚奇、四川省/姚嘉成、云南省/李鸥盟、上海市/梁明昊

FATE胸针：四川省/周凯文、北京市/夏日、河北省/陈臣、广东省/许剑锋、山东省/陈磊

幻想水浒传系列手办：重庆市/周孝东、广西省/王剑



SO COOL
搜酷 STREET FASHION CULTURE MAGAZINE
2006 SEP
09
定价:20元
推广价:15元
COVER & EXCLUSIVE INTERVIEW
潘玮柏 Will
时尚气质风
A/X, MARTIN MARGIELA, REPLAY, 45RPM, RAGEBLUE, CAMPER, LACOSTE...etc. 时尚单品的搭配法则
SO CHARMING
眼镜 + 背心 + 皮鞋 + 领带 四大单品 提升气质魅力
8月下旬全国上市


《口袋迷》第五辑
现全面接受邮购
口袋迷
POKéMON FAN 5
超值赠品 1 口袋迷冰晶水球
电兔总动员
快乐皮卡丘
口袋迷独家赠送“冰晶水球”，让皮卡丘与电兔在炎炎夏日中时刻与你快乐相伴！
超值赠品 2 口袋妖怪酷纸帖
POKéMON
特别收录最新口袋妖怪四款，同时兼有热门妖怪，把自己最喜欢的小精灵帖到属于自己的天地中吧！
超值赠品 3 口袋迷光盘
4 超值大抽奖
送出50件
两款大热门文化衫加入抽奖活动，这可是真正口袋迷的标准装备喔！人手一件的极珍品！
8月底全国上市
超值定价18元
邮购请注明“口袋迷5” 邮购地址：北京东区外安邮局75 信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177 / 64472180 邮资免取